

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN** 



**TESIS DOCTORAL**

**Inland empire: la inflexión digital en la narrativa de David  
Lynch**

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR**

**PRESENTADA POR**

**Ignacio Pedro Mínguez Martín**

**Director**

**Isidro Moreno Sánchez**

**Madrid**

**© Ignacio Pedro Mínguez Martín, 2019**



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

**INLAND EMPIRE:  
LA INFLEXIÓN DIGITAL EN LA NARRATIVA DE DAVID LYNCH**

TESIS DOCTORAL  
IGNACIO PEDRO MÍNGUEZ MARTÍN

DIRECTOR  
ISIDRO MORENO SÁNCHEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN







U N I V E R S I D A D  
**COMPLUTENSE**  
M A D R I D

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS  
PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR**

D./Dña. Ignacio Pedro Mínguez Martín,  
estudiante en el Programa de Doctorado en Comunicación Audiovisual y Publicidad,  
de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de  
Madrid, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y  
titulada:

Inland Empire: La inflexión digital en la narrativa de David Lynch

y dirigida por: Isidro Moreno Sánchez

**DECLARO QUE:**

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita.

Del mismo modo, asumo frente a la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Madrid, a 4 de junio de 2019

Fdo.: 

Esta DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD debe ser insertada en  
la primera página de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor.



## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a Isidro Moreno Sánchez todo su imprescindible apoyo y total dedicación durante tantos años. Sin su ayuda y colaboración total, este trabajo jamás habría llegado a realizarse. También quiero agradecer a mis padres y hermanos todo el apoyo dado durante estos años de trabajo. No quiero olvidar a Esther, Ignacio, Marta, Raquel, Dani, Javi, Ángel, Álex, Betty, Inma, María, Yrache, Eli y a todos los amigos que han estado siempre a mi lado en los momentos difíciles. Gracias.



*Why can't I just grab a camera and see what that looks like? What is digital?*

*How can we take it further?*

David Lynch

*¿Por qué no puedo simplemente coger una cámara y ver cómo es? ¿Qué es el digital?*

*¿Cómo podemos llevarlo más lejos?*

David Lynch



## ÍNDICE

	Página
<b>RESUMEN</b> _____	13
<b>ABSTRACT</b> _____	15
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> _____	17
<b>1.1. El cine digital: breve narración histórica para la construcción de un ecosistema desde sus inicios hasta 2007</b> _____	17
1.1.1. Consideraciones previas _____	17
1.1.2. Fronteras y convergencias conceptuales _____	17
1.1.3. Vídeo: confrontación del arte con la Industria de Hollywood _____	19
1.1.4. Propuesta de periodificación histórica del cine digital _____	21
<b>1.2. Apuntes biográficos esenciales de David Lynch hasta 1978 para comprender la obra del realizador</b> _____	49
<b>1.3. Obra audiovisual del realizador y su relación con <i>Inland Empire</i></b> _____	57
1.3.1. Largometrajes anteriores a <i>Inland Empire</i> : relevancia y relación en la concepción y construcción de la película _____	58
1.3.2. Trabajos para la televisión: relevancia y relación en la concepción y construcción de <i>Inland Empire</i> _____	66
1.3.3. Cortometrajes: la obra corta y experimental del realizador previa a su trabajo en la web _____	68
1.3.4. Trabajos publicitarios y musicales del realizador _____	94
1.3.5. davidlynch.com: primeras experiencias con el soporte digital y génesis de <i>Inland Empire</i> _____	96
<b>1.4. La cámara Sony PD-150: análisis de las especificaciones técnicas y sus usos</b> _____	115
<b>1.5. <i>Inland Empire</i></b> _____	123
<b>1.6. Retorno a Twin Peaks</b> _____	131
<b>2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b> _____	143
<b>2.1. Objeto de estudio y su delimitación</b> _____	143
<b>2.2. Preguntas que plantea la investigación</b> _____	144
<b>2.3. Objetivos de la investigación</b> _____	144
<b>2.4. Hipótesis</b> _____	145
<b>2.5. Metodología</b> _____	146
<b>2.6. Oportunidad de la investigación</b> _____	148
<b>3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN</b> _____	149
<b>3.1. Modelo de análisis y su justificación</b> _____	149
<b>3.2. Análisis de <i>Inland Empire</i></b> _____	156
3.2.1. Ficha técnica _____	156
3.2.2. Ficha artística _____	157
3.2.3. Secuenciación y análisis de la película _____	163
3.2.3.1. Tabla de secuenciación _____	163
3.2.3.2. Análisis de <i>Inland Empire</i> por secuencias _____	165



	Página
3.2.3.2.1. Secuencia 000	165
3.2.3.2.2. Secuencia 001	166
3.2.3.2.3. Secuencia 002	167
3.2.3.2.4. Secuencia 003	179
3.2.3.2.5. Secuencia 004	189
3.2.3.2.6. Secuencia 005	202
3.2.3.2.7. Secuencia 006	218
3.2.3.2.8. Secuencia 007	222
3.2.3.2.9. Secuencia 008	229
3.2.3.2.10. Secuencia 009	240
3.2.3.2.11. Secuencia 010	243
3.2.3.2.12. Secuencia 011	249
3.2.3.2.13. Secuencia 012	256
3.2.3.2.14. Secuencia 013	260
3.2.3.2.15. Secuencia 014	267
3.2.3.2.16. Secuencia 015	272
3.2.3.2.17. Secuencia 016	275
3.2.3.2.18. Secuencia 017	282
3.2.3.2.19. Secuencia 018	286
3.2.3.2.20. Secuencia 019	290
3.2.3.2.21. Secuencia 020	292
3.2.3.2.22. Secuencia 021	294
3.2.3.2.23. Secuencia 022	300
3.2.3.2.24. Secuencia 023	314
3.2.3.2.25. Secuencia 024	320
3.2.3.2.26. Secuencia 025	325
3.2.3.2.27. Secuencia 026	327
3.2.3.2.28. Secuencia 027	329
3.2.3.2.29. Secuencia 028	332
3.2.3.2.30. Secuencia 029	339
3.2.3.2.31. Secuencia 030A	343
3.2.3.2.32. Secuencia 031	349
3.2.3.2.33. Secuencia 032	356
3.2.3.2.34. Secuencia 033	361
3.2.3.2.35. Secuencia 030B	365
3.2.3.2.36. Secuencia 034A	366
3.2.3.2.37. Secuencia 035	373
3.2.3.2.38. Secuencia 036	378
3.2.3.2.39. Secuencia 034B	382
3.2.3.2.40. Secuencia 030C	388
3.2.3.2.41. Secuencia 037	391
3.2.3.2.42. Secuencia 038	397
3.2.3.2.43. Secuencia 039	400
3.2.3.2.44. Secuencia 040	404
3.2.3.2.45. Secuencia 030D	409
3.2.3.2.46. Secuencia 041	409
3.2.3.2.47. Secuencia 042	414
3.2.3.2.48. Secuencia 043	421

	Página
3.2.3.2.49. Secuencia 044A _____	427
3.2.3.2.50. Secuencia 045 _____	433
3.2.3.2.51. Secuencia 044B _____	438
3.2.3.2.52. Secuencia 030E _____	445
3.2.3.2.53. Secuencia 044C _____	453
3.2.3.2.54. Secuencia 046 _____	459
3.2.3.2.55. Secuencia 047 _____	465
3.2.3.2.56. Secuencia 048 _____	472
3.2.3.2.57. Secuencia 049 _____	487
3.2.3.2.58. Secuencia 050 _____	494
3.2.3.2.59. Secuencia 051 _____	499
<b>3.3. Grado de verificación o no de las hipótesis según los resultados obtenidos en el análisis _____</b>	<b>503</b>
<b>4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES _____</b>	<b>508</b>
<b>5. HIPÓTESIS PLAUSIBLES Y OTRAS INVESTIGACIONES FUTURAS _____</b>	<b>514</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____</b>	<b>515</b>
<b>APÉNDICES _____</b>	<b>532</b>



## RESUMEN

El objetivo principal de la investigación es determinar la transformación y el impacto en la obra audiovisual de David Lynch a raíz de su tránsito al soporte digital de captación de imágenes y si este cambio ha concluido en formas y aspectos narrativos diferentes comparados con su obra anterior. Al ser el vídeo un soporte distinto que se asocia a otras formas de narrativa audiovisual como el videoarte, la televisión o el ámbito doméstico, se plantea qué convergencias puede tener para el realizador el uso de cámaras digitales aplicadas a una obra cinematográfica.

La hipótesis principal que se plantea es que existe una narrativa audiovisual derivada del rodaje en soporte digital distinta de la narrativa audiovisual derivada de del rodaje en soporte químico. De esta hipótesis subyacen otras dos secundarias, relativas a la existencia de procesos creativos propios para la construcción de audiovisuales en soporte digital y a que estos procesos derivan en otros más relacionados otras disciplinas artísticas, como la pintura.

Se elige como objeto de estudio la película *Inland Empire* (Lynch, 2006) por ser el primer largometraje del realizador en soporte digital.

La construcción del marco teórico se basa en cinco pilares. El primero, generar una perspectiva histórica de la inclusión de las cámaras de video y digitales y sus usos en la industria cinematográfica hasta 2007. El segundo, recopilar datos biográficos del realizador hasta su primer trabajo cinematográfico con el objeto de construir su personalidad artística. El tercero, realizar un estudio de la obra anterior del realizador, siendo más profundo el análisis de su obra corta en celuloide y en soporte digital por su carácter experimental y determinante en la obra futura. Otro punto se refiere al análisis de la cámara utilizada por el realizador. El quinto pilar se refiere a apuntes de la siguiente obra digital del realizador para públicos masivos, *Twin Peaks* (Lynch, 2017).

Se plantea una investigación cualitativa con aspectos cuantitativos que desemboca en un análisis de contenido. Para realizarlo se diseña un modelo mesoanalítico propio que concluye en la elaboración de las fichas técnicas y artísticas de la película y en un análisis profundo del texto audiovisual. El análisis se exige una edición inversa de la película, su fragmentación primero en secuencias y después en planos para poder estudiar los elementos narrativos utilizados por el realizador.

Los resultados de la investigación verifican parcialmente las hipótesis planteadas ya que la narrativa digital es imitable por la narrativa cinematográfica y viceversa, pero ambas imitaciones exigen la existencia de una narrativa previa. Las secundarias sí se dan por verificadas debido a la demostración de la existencia de procesos creativos distintos más relativos a la pintura, debido principalmente a que el uso del digital tiene como consecuencia una tendencia a la descolectivización de la obra cinematográfica.

La investigación concluye que la inflexión digital del realizador proviene de sus primeros trabajos para internet. Sus cortometrajes, tanto en soporte químico como digital, sirven de desarrollo de las narrativas futuras del realizador. Los principales rasgos estilísticos de la obra en celuloide del realizador permanecen, pero mutan al ser amplificados por las posibilidades expresivas del soporte digital. La tendencia a la descolectivización de la obra cinematográfica derivada del uso del digital provoca que el realizador controle casi todos los procesos de producción de la obra, pasando de ser un autor que firma el guión y la realización, a ser un superautor que interviene en casi todas las construcciones. Por último, la relación del realizador con la pintura se hace más explícita con esta película debido no solo a la gran cantidad de referencias a la obra de Edward Hopper y Francis Bacon que habitan la obra, sino con la construcción de una plástica menos realista y figurativa debido a la baja resolución del soporte digital.

**Palabras Clave:** David Lynch, Inland Empire, narrativa digital, cine digital.

## ABSTRACT

The purpose of the present research is to ascertain the transformation of David Lynch's audiovisual works in relation to his transition to digital filmmaking and if this change has derived in different narrative aspects compared to his previous works. Video technology has been traditionally associated to narratives different from film making such as video art, television and even amateur film making, for this reason the research plans to explore the narrative convergences of applying digital cameras to David Lynch's cinematographic works.

The research formulates the hypothesis that there is a specific audiovisual narrative derived of the use of digital cameras which is different from the narrative derived of the use of celluloid cameras by David Lynch. From this main hypothesis another two underlie: Digital audiovisual production has its own creative processes and these processes are different from those in film making and closer to other art disciplines such as painting

In order to test these hypothesis, the research takes the film *Inland Empire* (Lynch, 2006) as an object of analysis as it is the director's first long feature film shot entirely on digital. The theoretical framework for this analysis is built upon five main points. The first one aims to create a historical perspective on the use of analogical and digital video in the cinema industry until 2007. The second one is based on the compilation of David Lynch's biographical facts until his first cinema work with the purpose of exploring his artistic personality. The third one is an analysis of David Lynch's previous audiovisual works, specially his short films, shot in celluloid and in digital, because of their experimental nature that determined his later works. The fourth point studies the digital camera the director used to shoot the film. The fifth and last is a perspective of the next TV-series the director shot in digital, *Twin Peaks* (Lynch, 2007).

The research is designed as a qualitative study with some quantitative aspects, that concludes to a deep content analysis. With this purpose, the research built a mesoanalytic model that includes the technical aspects sheet, a full cast and crew sheet and a deep film analysis. This analysis demands an inverse editing of the film, to cut and separate first in sequences and then in shots to study the narrative elements.

The results of the research partially verify the main hypothesis because the digital narrative can be mimicked by the celluloid narrative and vice versa, but both simulations require the existence of a previous narrative. The secondary hypothesis are fully verified as the results prove the existence of different creative processes more related to art (specifically painting), due to the fact that digital cinema tends to decollectivize film works.

The research concludes that the digital inflection in David Lynch's career comes from his first works for the internet and his website. His digital and non-digital short films steer the director's future narratives. The main stylistic aspects of David Lynch's non-digital works remain, but they mutate and are amplified by the expressive potential of digital film. The tendency to decollectivize film work derived from the digital technology, provokes that the director has total control over almost the whole production stages. The author that writes and directs a film becomes a superauthor who intervenes in every creative process.

To conclude, director's relation with painting becomes more explicit in *Inland Empire* due to not only a great number of references of Edward Hopper's and Francis Bacon's paintings in the film but to the construction of a less realistic and figurative aesthetic as a consequence of the low resolution of the camera used in the film.

**Key Words:** David Lynch, *Inland Empire*, digital narrative, digital film.

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1. El cine digital: breve narración histórica para la construcción de un ecosistema desde sus inicios hasta 2007

#### 1.1.1. Consideraciones previas

La primera exhibición pública de *Inland Empire* (Lynch, 2006), según los datos de la Internet Movie Database, fue el 6 de septiembre de 2006. Más tarde, el 9 de diciembre de 2006, se celebró su estreno comercial en Los Ángeles. Por este motivo, el presente ecosistema histórico que se plantea describir aquí abarcará hasta 2007 salvo puntualizaciones y referencias de importancia en este punto de la investigación.

#### 1.1.2. Fronteras y convergencias conceptuales

En el artículo “Digitalismos” (Weinrichter, 2008, p. 67) se reconoce la reticencia, hasta ese año, que tenían aún los festivales de cine a programar cine digital y señalaba que ya comenzaba a existir una convivencia entre cine, videoarte, televisión y el ámbito cuasi *amateur* en ciclos dentro de festivales como el de Las Palmas (D-Generaciones) y en museos como el Reina Sofía (Cine y Casi Cine).

Esto abre una clásica lucha, la de las fronteras marcadas por las definiciones conceptuales. Estos límites hacen que se generen interrogantes de una apertura ontológica abrumadora: ¿qué es cine?, ¿qué es videoarte?, ¿cuál es el lugar al que pertenecen el uno el otro?, ¿museo o sala de exhibición comercial?, ¿el consumo doméstico o sala de exhibición?, ¿si la obra está registrada en soporte electromagnético o digital, no es cine?, ¿es televisión?, ¿puede una *TV movie* ser cine?, ¿es posible emitir videoarte por televisión? y si es así, ¿sigue siendo videoarte? En “Quietud Conmovera” (Viola, 2007, pp. 307-308), el videoartista Bill Viola compara la era digital y del videoarte con el Renacimiento por el encuentro directo entre arte y ciencia, y otros autores comparan la Revolución Digital con la Revolución



Industrial (Portabella, 2010, p.12). No es la intención de la presente investigación conceptualizar ni ahondar en esas cuestiones ontológicas pero, tanto en 2008 como en el presente 2019, siguen teniendo vigencia. En el momento de la escritura del artículo, Weinrichter (2008, p.67.) pensaba sobre los lugares de exhibición en los que empezaba a hacerse hueco el cine digital, pero la realidad del presente es que con una conexión a internet inalámbrica y un teléfono móvil cualquier persona puede consumir/crear un producto/obra audiovisual de la índole y origen que sea. En esta investigación hará referencia a toda obra/producto audiovisual como tal como concepto paraguas que recoja los subconceptos de videoarte, cine, cine experimental, cine químico, cine digital, vídeo analógico, *spot* publicitario o cualquiera de las variaciones que existan de un producto narrativo compuesto por imagen y sonido. Fuera quedarían las instalaciones de vídeo en museos ya que en este caso el producto audiovisual es una parte de ellas y no el todo.

Según el texto de 1979, “La Tecnología Vídeo” (Mercader, 2010, p.14), en 1979 ya había dudas y amalgamas conceptuales en torno a los distintos productos finales audiovisuales dependiendo del soporte. La separación más importante que realiza es diferenciar los conceptos de televisión y vídeo, asociados a la popularización y democratización doméstica de estas tecnologías, lo que Mercader denominaba *polución terminológica* era la equiparación de los conceptos de vídeo y televisión.

La televisión es la difusión de un audiovisual, su emisión vía ondas y su recepción en un dispositivo que las vuelve a traducir a imagen y sonido. El vídeo es la traducción de una imagen estática o en movimiento captada por un sensor, a una señal eléctrica que puede ser almacenada y posteriormente reinterpretada para volver a obtener la imagen original captada por el sensor. “Llamaremos vídeo a la manipulación y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea” (Mercader, 2010, p.15). Mercader insiste en que la televisión utiliza el vídeo y el cine, productos

audiovisuales de naturaleza física distinta, pero que equiparar los conceptos vídeo y televisión son un error.

La imagen cinematográfica utiliza soporte químico de registro, el vídeo analógico utiliza el soporte magnético y el digital puede utilizar el magnético y el electrónico puro. Los primeros soportes digitales eran una mezcla de registro y soporte digital magnético. Las primeras videocámaras digitales utilizaban el registro de imágenes en píxeles que se registraban en cintas magnéticas. La cámara Canon XL1 con la que se rodó *28 days later* (Boyle, 2002) carga cintas de MiniDV, al igual que la Sony PD-150 que es la utilizada por David Lynch para rodar *Inland Empire* en 2006.

### 1.1.3. Vídeo: confrontación del arte con la industria de Hollywood

Como se verá más adelante, el primer cine digital, por su condición de pionero, es forzosamente experimental. Aquí se abre otra disyuntiva que genera otra frontera: ¿Existe el audiovisual no narrativo? En el manual *Estética del Cine* (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 2002, p. 92-95), en el capítulo dedicado a cine y narración, se trata de arrojar luz sobre esta cuestión. Para los autores, existe la convención de llamar cine no narrativo al cine experimental. Pero es una convención errónea.

Para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa. Además si un filme así fuera posible, el espectador, habituado a la presencia de la ficción, tendría tendencia a incorporarla como fuera, incluso allí donde no

estuviera: cualquier línea, cualquier color puede servir para provocar la ficción (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 2002, p.93).

La convención de catalogar un audiovisual como no-narrativo es producto de la necesidad de las vanguardias artísticas de diferenciarse del audiovisual comercial convencional. Es decir, el producto u obra audiovisual no narrativa es imposible. Independientemente de su naturaleza física, química, vídeo analógico o vídeo digital. Conviene la aclaración anterior por dos motivos. El principal es que el audiovisual en soporte vídeo, digital o analógico, ha estado relegado históricamente a tres ámbitos: el artístico, el doméstico y el *amateur*. Las salas comerciales de cine rara vez proyectaban hasta la primera década del siglo XXI películas en soporte vídeo salvo en ciclos alternativos de cine experimental o salas muy concienciadas con la diversidad audiovisual. Los audiovisuales videoartísticos estaban (y continúan) relegados a su exhibición en museos, salas de exposiciones y soporte doméstico previa compra. Rara vez, salvo en documentales o reportajes, el videoarte era emitido por televisión. Finalmente, el soporte vídeo era el soporte de consumo doméstico, del bajo presupuesto, de la poca calidad de imagen y del principiante o aficionado que se iniciaba en la narración audiovisual. El segundo motivo es el carácter críptico de las películas de David Lynch, y sobre todo, *Inland Empire* (Lynch, 2006), cuya narración laberíntica y experimental pueda hacer pensar (siendo un error) que carece de narración.

Si bien *Inland Empire* (Lynch, 2006) no fue, ni mucho menos, la primera película comercial rodada en soporte digital exhibida en salas de cine comerciales y de distribución internacional, en el momento de su estreno aún era un acontecimiento que su rodaje fuera en soporte digital. Ejemplos en los que se ahondará más adelante como *Collateral* (Mann, 2004), película con actores de estatus de superestrella como Tom Cruise y un realizador

acostumbrado a éxitos comerciales como Michael Mann también fue rodada en soporte digital, en concreto con las cámaras de alta definición Sony CineAlta HDW-F900 y la Thompson Viper Filmstream. La película también incluía secuencias rodadas con cámaras de soporte químico, como la PanArri 435, la Panavision Panaflex Millenium y la Panavisión Panaflex Millenium XL. El resultado final fue su transferencia a soporte químico para la exhibición en salas comerciales. Aunque más importante y cercano al caso de *Inland Empire* (Lynch, 2006) es el de *28 days later* (Boyle, 2002) en el que el realizador no solo decide rodar una película de terror, de propósito comercial y de un presupuesto de 8 millones de dólares (www.imdb.com), con una cámara de vídeo digital de baja resolución, una Canon XL1.

#### **1.1.4. Propuesta de periodificación histórica del cine digital**

Tomando como base un artículo del profesor de Estética e Historia del Cine de la Universidad Paris III y Paris VII, Cyril Neyrat, publicado en el suplemento que versaba sobre *Festival d'Automne à Paris* de 2007, del número 628 de la edición francesa de *Cahiers du Cinéma*, titulado “Histoire portative du numérique” (Historia portátil del digital), se establecerá una periodificación de los principales momentos esenciales y obras del audiovisual digital. Se tomará como referente la versión traducida (Neyrat, 2008, pp. 74-84) y se añadirá a la información aportada por el profesor Neyrat algunos otros hechos relevantes para la investigación.

Neyrat parte de tres etapas en la creación de un audiovisual, eludiendo cualquier fase de preproducción, como por ejemplo el guion. Se ciñe a los actos físicos de registro de la imagen, su manipulación y su exhibición.

A) Rodaje: desarrollo de cámaras digitales y el almacenamiento de las imágenes registradas.

B) Postproducción: referente al proceso de edición y producción de efectos digitales después del rodaje.

C) Difusión: desarrollo de los sistemas de proyección y consumo digitales.

Para la presente investigación, las tres etapas de la producción del audiovisual son esenciales y deben someterse a estudio, ya que *Inland Empire* (Lynch, 2006) está rodada en soporte digital, editada en soporte digital con postproducción plagada de efectos visuales digitales y finalmente transferida a soporte químico de 35mm. para su exhibición.

También es necesario hacer una distinción de soportes digitales, el DV (*Digital Video*) y el HD (*High Definition*). Para Neyrat (2008), efectivamente, no existe una diferencia únicamente de calidad sino también de estatus dentro de la industria hollywoodiense. Afirma que el desarrollo del DV se inscribe siempre dentro de la historia del vídeo como medio artístico, y cabría también añadir doméstico, y no es hasta que irrumpe en el panorama de festivales y circuitos comerciales el movimiento DOGMA 95 encabezado por Lars Von Trier y Thomas Vinterberg en 1995, que se inscribe parcialmente el DV en la Historia del cine. La inscripción completa acaba con el éxito de recaudación de *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999), rodada en soporte DV, con un presupuesto ínfimo y exhibida en su origen en internet aunque posteriormente tuviera estreno comercial en todo el mundo (figuras 1 y 2).



*Figura 1. Vídeo sin esconder su textura en The Blair Witch Project*



*Figura 2. Night Shot Mode en The Blair Witch Project*

Para poder lograr una perspectiva histórica adecuada, Neyrat (2008) insiste en la exigencia de entrelazar la historia tecnológica del vídeo y el DV, la “Historia de la tecnología digital” en el sistema *hollywoodiense* y el desarrollo del HD, y por último, la “Historia estética de los audiovisuales rodados en DV y HD”.

Separa tres bloques temporales de distinta duración. Al primero lo llama “Prehistoria en dos movimientos paralelos” y abarca el desarrollo del vídeo y la introducción de las computadoras en la producción del audiovisual. La horquilla temporal va de 1963 a 1999.

Durante la década de los sesenta del siglo XX, existen tres momentos cruciales. El primero es la comercialización a cargo de la compañía Ampex del primer grabador de vídeo en 1963, de treinta kilos de peso y un coste de treinta mil dólares. Data en 1965 el inicio de la experimentación por parte de artistas como Andy Warhol, Nam June Paik y Wolf Vostell. En el texto de 1979 “Álter Vídeo” (Bonet 2010, p.101) se relata cómo Paik registró en vídeo desde un taxi la visita del Papa Juan XXIII a Nueva York el 4 de noviembre de 1965. Esa grabación se exhibió esa misma noche en el Café au Go-Go de Greenwich Village. La inmediatez entre procesos de producción y exhibición era una de las esencias diferenciales del audiovisual electrónico respecto al audiovisual químico. Más tarde, en 1968, John Whitney, realizador de corte experimental, pone a punto un ordenador capaz de generar animaciones gráficas. Stanley Kubrick será el primero en usarlo en *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968). De hecho, como se verá posteriormente, la secuencia del viaje astral del protagonista de esta película, que es en la que Kubrick desarrolló el uso de los gráficos generados por ordenador (figura 3), está directamente emparentada con la secuencia de la explosión de la bomba atómica del octavo episodio de la tercera temporada de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) (figura 4).





Figura 3. Imágenes generadas por ordenador en *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968)

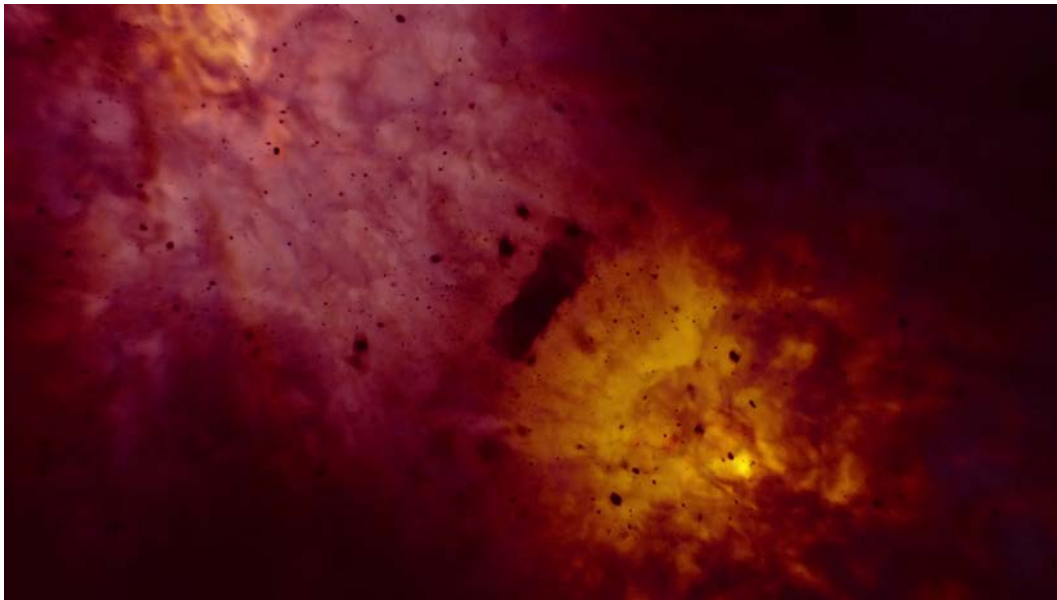


Figura 4. Explosión nuclear en *Twin Peaks* (Lynch, 2017)

Durante la década de los setenta y ochenta del Siglo XX, los avances del audiovisual electrónico son notorios. Neyrat cita como hito el desarrollo de imágenes realistas generadas por ordenador para las películas *Westworld* (Crichton, 1973), *Alien* (Scott, 1979), *Blade Runner* (Scott, 1982) y *Tron* (Lisberger, 1982). Para esta última se crearon imágenes por ordenador en tres dimensiones como muestra la figura 5.



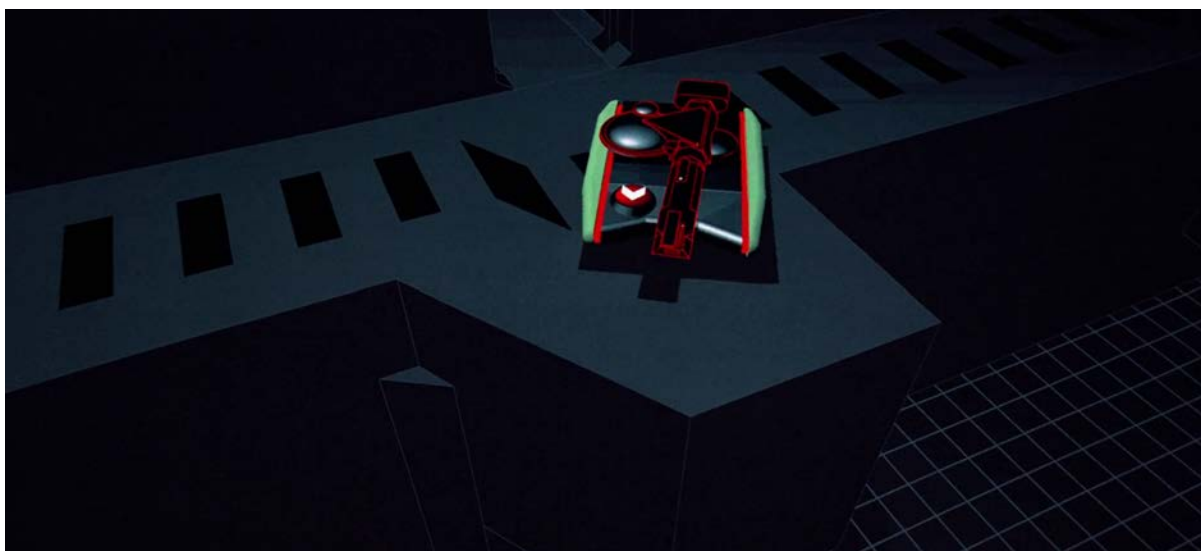


Figura 5. Imágenes en 3D creadas por ordenador para *Tron* (Lisberger, 1982)

En “Álter Vídeo” (Bonet, 2010, p.103), se afirma que *200 Motels* (Palmer y Zappa, 1971) es la primera película comercial rodada en vídeo (figura 6).



Figura 6. Solarizaciones de imagen en *200 Motels* (Palmer y Zappa, 1971)

El cineasta francés Jacques Tati (1973) rueda *Parade* íntegramente en vídeo, en multicámara, y posteriormente transfiere la imagen a soporte químico de 35mm. Dos años después llegaría *Numéro Deux* (Godard, 1975). En este caso, Jean Luc Godard rueda en

soporte químico una señal de vídeo directamente de la televisión como puede verse en la figura 7.



Figura 7. Monitor de televisión filmado en *Numero Deux* (Godard, 1975)

Neyrat (2008) afirma que en 1976 Godard sueña con una cámara de vídeo tan pequeña que la pueda llevar en el coche porque le permitiría grabar sin equipo ni guion. La intención era hacer del rodaje un acto cotidiano. Este hecho es de especial relevancia porque es la concepción de la tecnología del vídeo como una posible puerta a un proceso creativo distinto y no una mera tecnología sustitutiva.

En 1980, otro cineasta de renombre como Michelangelo Antonioni (1980) rueda *Il Mistero di Oberwald* en soporte electromagnético. El *camcorder*, un aparato que reunía la cámara y el magnetoscopio necesario para registrar la señal de vídeo en cinta en una única pieza, se convierte en realidad en 1982. *One From The Heart* (Coppola, 1982) se rueda

simultáneamente en soportes químicos y electrónicos, en cine y en vídeo. La fotografía en vídeo posee una saturación cromática muy elevada en esta película, como puede verse en la figura 8.



Figura 8. Alta saturación en *One From The Heart* (Coppola, 1982)

Neyrat (2008) lo considera el promotor de un cine compuesto, resultante de la combinación de capas de imágenes grabadas e imágenes generadas por ordenador. En 1984, Sony inventa la primera cámara de fotografía digital, la Mavica. 1985 es otra fecha relevante ya que también Sony comercializa la Handicam Video 8 y comienza la democratización del audiovisual a través de la imagen videográfica. En 1987 se estrena la primera película en alta definición, *Julia and Julia* (Del Monte, 1987). La cámara utilizada, la Sony HDC-300, proporciona una resolución de 1.125 líneas, pero para su exhibición en salas sigue siendo necesario el transferir la imagen a soporte químico. Neyrat no lo nombra pero en 1988 Jean Luc Godard experimenta con la narrativa del vídeo a través de la realización de su ensayo audiovisual *Histoire(s) du cinéma* (Godard, 1989-1999) que le lleva alrededor de 10 años

completar. La corporación JVC lanza en 1989 el estándar de vídeo S-VHS que permite copiar la banda de vídeo sin alteraciones ni degradaciones de la imágenes en lo que se denominaba generaciones. Cuando una banda vídeo se copiaba a otra banda de vídeo, la calidad de imagen bajaba y se consumía una generación. Con este sistema que permitía copiar sin perder calidad sin depender de la banda madre, se avanza hacia uno de los principios del digital, cuya duplicación no implica pérdida de calidad de la señal en ningún momento. Anteriormente, cada vez que la imagen videográfica en soporte magnético era necesario copiar y duplicar la imagen para su edición y manipulación. Si se copiaba una copia, se perdía una generación y bastante calidad en la señal de vídeo, con lo que con este avance la manipulación de la señal se podía hacer sin degradación de la misma. El último hecho relevante en esta década es el desarrollo de la edición en ordenador a finales de la misma. La grabación de sonido y la postproducción digitales se convierten en norma de la industria.

La década de los años 90 del siglo XX fue clave. Neyrat no lo nombra pero son muy relevantes las declaraciones de Francis Ford Coppola que aparecen en el documental *Hearts of Darkness: A filmmaker Apocalypse* (Bahr, Coppola y Hickenlooper, 1991). El documental narra el proceso de rodaje de *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). Es una película muy conocida por su calidad fílmica pero también por su proceso creativo: el rodaje ha sido uno de los más ampliamente documentados y analizados. Al final del documental, se incluyen unas declaraciones de Coppola sobre el futuro del cine:

To me, the great hope is that now this Little 8mm. video recorders and stuff have come out, and some... just people who normally wouldn't make movies are going to be making them. And you know, suddenly, one day, that little fat girl in Ohio is going to be the new Mozart, you know, and make a beautiful film with her little father's camera recorder. And for once, the so-called professionalism about movies will be destroyed

forever and it will really become an art form. That's my opinion. *Hearts of Darkness: A filmmaker Apocalypse* (Bahr, Coppola y Hickenlooper, 1991).

Que traducido al castellano es:

Para mí, la gran esperanza son estas pequeñas cámaras de vídeo de 8 milímetros que han salido. Personas que normalmente no fueran a hacer películas van a empezar a hacerlas. Y de repente, esa niña pequeña gorda de Ohio va a ser la nueva Mozart y va a realizar una hermosa película con la camarita de su padre. Y por una vez, el llamado profesionalismo en las películas será destruido para siempre y se convertirá en una verdadera forma de arte. Esa es mi opinión (traducción del autor).

En 1991 se estrena *Terminator 2* (Cameron, 1991). Las técnicas de *morphing* se implementan en la producción cinematográfica para realizar efectos visuales digitales por ordenador al servicio de la narración audiovisual. *Morphing* es una técnica digital de postproducción audiovisual por la cual el contenido de una imagen se convierte en otro distinto y durante el cual el espectador ve todo el proceso sin cortes de imagen. Es decir, permite unos efectos visuales para los que ya no hace necesario el proceso de insertos de planos entre los dos estados, original y final, de la imagen. Narrativamente aporta fluidez y verosimilitud al relato al no precisar de trucos de montaje para narrar los cambios.

Además en 1991 las secuencias oníricas de *Until the End of the World* (Wenders, 1991) se ruedan con soporte HDTV y también se comercializa el programa de montaje Adobe Premiere. Junto con las Handicam Video 8, es el elemento democratizador determinante de la narrativa audiovisual. A partir de este momento se puede hacer realidad el futuro citado por Coppola en el documental *Hearts of Darkness: A filmmaker Apocalypse* (Bahr, Coppola y

Hickenlooper, 1991). Cualquier persona en su domicilio con un sistema de edición de vídeo digital, un ordenador y una cámara de vídeo puede producir sus propios audiovisuales al margen de la industria cinematográfica y ejercer de realizador.

En 1994 James Cameron funda Digital Domain y se convierte en el principal promotor de los efectos digitales dentro de la industria de Hollywood. También en 1994 se comercializa Adobe After Effects, que democratizaría la generación de efectos digitales para la narración audiovisual, al igual que lo hizo el anteriormente mencionado *software* Adobe Premiere. Hasta este momento el *software* y, sobre todo, el *hardware* necesario para la creación de efectos digitales estaba solo a disposición de grandes productoras y empresas dedicadas a la postproducción por su elevado coste. Como ejemplos pueden citar los programas de composición de la empresa Quantel, el *software* Harry creado en 1985 y Henry creado en 1992. Ya no solo era posible grabar y editar una película para una persona ajena profesionalmente al audiovisual, también podían desde este momento incorporar efectos digitales. Este mismo año se produce uno de los hitos históricos de los efectos digitales: después de la muerte de Brandon Lee durante el rodaje de *The Crow* (Proyas, 1994), su rostro tiene que ser digitalmente reconstruido para acoplarlo al cuerpo de otro actor para poder completar el rodaje. La figura 9 muestra la reconstrucción del rostro en dos tamaños de plano.





Figura 9. El rostro de Brandon Lee incrustado en un doble en *The Crow* (Proyas, 1994)

Esta práctica se lleva a cabo actualmente para rejuvenecer actores digitalmente en la industria *hollywoodiense* y fue el primer paso para lo que hogaño en 2018 se conoce como el *deep fake* (fraude profundo) la posibilidad de cambiar rostro y gestos de un actor por otro a través de los análisis digital de los rasgos y movimientos faciales. Para acabar con el año 1994, es necesario salirse una vez más del texto de Neyrat, por la relevancia que tuvo no para la Historia del cine, pero sí para la presente investigación y citar la película *Nadja*

(Almeryda, 1994). En *New Digital Cinema* (Willis, 2005, p. 21) cita *Nadja* (Almeryda, 1994) como un referente en la inclusión y mezcla de texturas y soportes químicos y electrónicos con motivos narrativos. David Lynch ejerció de productor ejecutivo en esta película de terror y subgénero vampírico que está rodada en soporte químico pero con fragmentos grabados con la cámara digital Fisher Price PXL 2000, con un sensor capaz de grabar imágenes de 120x90 píxeles a una velocidad variable y que quedaban registrados en una cinta de casete de audio convencional. La voluntad del realizador de convertir esta película en una obra de corte más artístico y menos comercial, intentando emparentarse con el videoarte, fue lo que le llevó a usar esta cámara de vídeo para determinados planos, los del punto de vista de la vampira protagonista. La figura 10 muestra un fotograma en soporte celuloide. La figura 11 muestra el punto de vista en soporte de vídeo.



Figura 10. Elina Löwensohn en *Nadja* (Almeryda, 1994) en soporte químico





Figura 11. Textura de vídeo pixelado en *Nadja* (Almereyda, 1994)

Lynch se involucró en la película además haciendo una breve aparición actuarial (figura 12).



Figura 12. David Lynch, productor y actor en *Nadja* (Almereyda, 1994)

Avanzando hasta 1995, cabe citar *Toy Story* (Lasseter, 1995) por ser la primera película comercial producida íntegramente por ordenador. Pero el momento más importante de este año es la presentación en el Teatro Odéon de París del Manifiesto DOGMA 95 por

Lars Von Trier y Thomas Vinterberg (Neyrat, 2008, p.77). Este manifiesto se convirtió en un hito cultural de la Historia del cine ya que arrastró con él a multitud de cineastas que buscaban obtener el certificado de película DOGMA, acontecimiento que solo se lograba si se cumplía un decálogo. Este decálogo implicaba cambios en los procesos creativos de concepción de un audiovisual, no eran normas meramente estéticas o plásticas. Buscaba un cine puro al margen de las convenciones de la industria y rechazaba los géneros cinematográficos, rechazaba la música extradiegética, los decorados, la iluminación artificial... toda una vuelta al proceso. El punto que más interesa a esta periodificación es el noveno (según el cual el formato resultante debe ser el académico de 35 mm. y una relación de aspecto 1:1,85) ya que las primeras películas con certificado DOGMA 95 son rodadas en soporte DV y luego transferidas a soporte químico. *Festen* (Vinterberg, 1998), en la figura 13, e *Idoterne* (Von Trier, 1998) obtienen los dos primeros certificados DOGMA 95 y su éxito populariza el soporte del DV para realizar largometrajes. El hecho que el DV se empieza a utilizar en la producción de largometrajes comerciales inicia una relación fecunda entre el cine y el videoarte, argumentando que en la era predigital, los videocreadores polemizaban con la televisión y en la era digital el interlocutor estrella es el cine.



Figura 13. *Festen* (Vinterberg, 1998)

Para acabar tanto con la década de los años noventa del siglo XX como con la primera era de esta periodificación, cabe citar dos hechos ocurridos en 1999: La aparición del programa de edición no lineal Final Cut Pro y que por primera vez se distribuyeron y proyectaron en soporte digital en salas dos películas: *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (Lucas, 1999) y *An Ideal Husband* (Parker, 1999). Esto posibilita que no sea necesario transferir las imágenes a soporte químico y obtener un audiovisual digital en todos los procesos de producción.

El segundo periodo de su “Historia Portátil de Cine Digital”, Neyrat (2008) lo denomina “2000, el año del DV”, Lars Von Trier vuelve a ser relevante al intentar hacer converger los procesos creativos del cine en DV con los procesos del musical *hollywoodiense* y rueda *Dancer in the Dark* (Von Trier, 2000) en soporte DV. En la película llega a utilizar más de 100 cámaras digitales para rodar las coreografías de baile. La figura 14 muestra dos tiros de cámara distintos en la coreografía y Von Trier utiliza, entre otras, la Sony PD-150 como Lynch en *Inland Empire* (Lynch, 2006).



Figura 14. Coreografía multicámara en *Dancer in the Dark* (Von Trier, 2000)

La unión de grabación en soporte digital doméstico con la proliferación de programas de edición digitales crea una verdadera explosión de cine *amateur*, tanto en formato largo como corto. Es posible rodar y montar una película sin presupuesto, manipularla y reproducirla sin pérdida de calidad.

El caso de *No Quarto de Vanda* (Costa, 2000) es relevante porque permite al cineasta trabajar solo, sin equipo y casi sin material. Esto lleva a otra temporalidad de rodaje y crea una relación distinta con los espacios, personajes y tiempo con lo documental y la ficción. Es decir, posibilita un proceso creativo diferente al del audiovisual químico.

En el año 2000, George Lucas intenta unir a Sony con Panavisión para crear la cámara Sony HDW-F900, una cámara de cine digital en HD que rivalizaría con el negativo de 35mm., para rodar *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (Lucas, 2002).

Otro hecho relevante de este año es el de la realización de la película *Timecode* (Figgis, 2000). La película consta de 4 planos secuencia rodados íntegramente en digital y que se muestran a la vez en la pantalla, dividida en un mosaico de 4 partes cuadrangulares, como muestra la figura 15. Esta película es particularmente importante ya que a partir de su realización, el director Mike Figgis investigará en los procesos creativos y de producción del cine digital y redactará un manual de producción y realización de cine digital: *El cine digital* (Figgis, 2008).



Figura 15. Cuatro narraciones simultáneas en *Timecode* (Figgis, 2000)

El último tramo en la “Historia Portátil del Cine Digital” de Neyrat corresponde a lo que él llama “2001-2007: la era Digital”. Según el artículo, en el 1 de enero de 2001 en todo el mundo existen sólo 32 cines con equipos que pueden proyectar en digital. En este año la



producción del documental digital eclosiona no solo en número sino también en forma, como documentales filmados en primera persona, diarios filmados o filmes-ensayo. Como emblema de este nuevo documental digital se erige *Les Gleneaux et la glaneuse* (Varda, 2000). Godard vuelve a ser relevante en esta historia al rodar *Éloge de l'amour* (Godard, 2001). No está rodada íntegramente en digital. Contrapone celuloide muy contrastado en blanco y negro (figura 16) con los colores digitales de una saturación extrema que permite la señal de vídeo digital, que ya de por sí satura mucho los amarillos (figura 17).



Figura 16. Imagen química en *Eloge de L'amour* (Godard, 2001)



Figura 17. Imagen videográfica saturada y contrastada en *Eloge de L'amour* (Godard, 2001)

Neyrat (2008) lo ve como “un pintor expresionista que experimenta y demuestra la riqueza de la paleta de colores accesible a las pequeñas cámaras digitales”. En “Lo irreal Fijo” (Aumont, 2016, p. 218) el autor defiende textualmente:

Nos gustaría poder pensar que la tecnología digital, si no convierte al cine en algo idéntico a la pintura, por lo menos pueda tratarla de tú a tú en cuanto a la libertad de medios y el poder de la mano (Aumont, 2016, p. 218).

Esta manera de rodar se contrapone al naturalismo del DOGMA 95, pero ambos procesos son audiovisual digital. Es decir, el audiovisual digital ofrece distintos procesos creativos. *L'Anglaise et le Duc* (Rohmer, 2001) se filma en digital para poder componer las entradas y salidas de cuadro de los actores en los decorados pintados que representan el París

de los tiempos de la Revolución Francesa. Una vez más la relación entre el vídeo digital (en esta ocasión no es DV sino HDTV) y la pintura se hace evidente. Por último, en 2001 se estrena la primera parte de la trilogía de *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001-2003) en la que aparece el primer personaje híbrido de actor humano y animación digital, Gollum, protagonizado por Andy Serkis. En la figura 18 puede verse arriba el premodelo digital y el actor con el traje para capturar sus movimientos, y en la inferior el resultado final.



Figura 18. Arriba, Andy Serkis con traje para su *motion capture* y el premodelo digital. Abajo, resultado híbrido final. *The Lord of The Rings* (Jakson, 2002)



Como hecho local, la primera película de ficción de producción española rodada en HD es *Lucía y el Sexo* (Medem, 2001). Esta película fue rodada con la cámara Sony HDW-F900 en una resolución de 1920x1080 píxeles (la resolución estándar de alta definición para relaciones de aspecto 16:9) y posteriormente transferida a negativo en una proporción 2.35:1 incluyendo un *letterbox* de 2 franjas negras en los extremos superior e inferior del encuadre para conseguir un encuadre más panorámico. Este hecho del uso del *letterbox* y que la cámara era capaz de grabar a una frecuencia de 24p (24 fotogramas progresivos, sin entrelazado) conseguía simular un efecto más cinematográfico y menos videográfico al huir del encuadre casi cuadrado natural del DV, que es 4:3, y al poder rodar a la frecuencia de 24fps, siendo la frecuencia del DV 25fps.

En 2002, además de estrenarse *Star Wars: Episode II – The attack of the clones* (Lucas, 2002), primera película rodada íntegramente en alta definición, se estrena *Russkiy Kovcheg* (Sokurov, 2002). Un plano secuencia de 99 minutos de duración rodado en Alta Definición. Sokurov rueda un paseo por el museo Hermitage de San Petersburgo en un solo plano sin interrupción. Esto se debe a que la cámara HD Sony está conectada a un disco duro capaz de almacenar 100 minutos de vídeo sin cortes. Este proceso en químico sería imposible ya que la duración de las tomas y de los rollos era muchísimo más limitado. Por ejemplo, un chasis cargado con 305 metros de película, y rodando a 24 fotogramas por segundo puede permitir hasta 11 minutos de toma continua. Una vez más la tecnología digital no es meramente sustitutiva, sino que cambia los procesos creativos.

Otra película que los expertos no tienen siempre en cuenta para hablar de una película importante como *28 days later* (Boyle, 2002). Se trata de una película de género de terror, rodada en casi su totalidad con una cámara Canon XL1, en soporte MiniDV. En tiempos en los que ya el HD está siendo instaurado es notable que un realizador de renombre y éxito comercial como Danny Boyle, se lance a experimentar con la definición estándar en lugar de

buscar una imagen mimética de la imagen de 35mm. En el *making of* de esta película, Boyle asegura que optó por el DV por razones estéticas, porque el DV permitía un realismo de la imagen no por su capacidad de duplicar la realidad sino por su percepción en el público: “This is the way we record our lives, we are surrounded in the city by cameras, they are everywhere. All these DV cameras, all types of them, they are recording every motion all the time” Danny Boyle en *Pure Rage: the Making Of 28 Days Later* (James, 2002, Min 16:07)<sup>1</sup>.

“When you want something to feel really real, It is an appropriate médium to use”<sup>2</sup> Danny Boyle en *Pure Rage: The Making of 28 Days Later* (James, 2002, Min 16:07).

El rodaje, como se puede ver en el reportaje, no está diseñado de manera distinta a cualquier superproducción. En la figura 19 puede apreciarse como montan las cámaras en soportes de estabilización profesionales. En este caso el proceso no cambia, se usa una herramienta sustituyendo otra por valores expresivos, no económicos. Además, el uso de la tecnología digital en rodaje les permitió rodar secuencias en zonas de Londres normalmente abarrotadas, haciéndolas parecer desérticas con cortes de tráfico. La policía londinense lo permitió porque el equipo digital facilitaba rodar la secuencia en pocos minutos y no entorpecer la vida de los ciudadanos durante la grabación.

---

<sup>1</sup> Este es el modo en que grabamos nuestras vidas. En la ciudad estamos rodeados de cámaras, están por todas partes. Todas estas cámaras DV, de todos tipos, están grabando cada movimiento a cada momento (traducción del autor).

<sup>2</sup> Cuando quieres que algo se sienta realmente real, es un medio apropiado para usarlo (traducción del autor).



Figura 19. Soportes de estabilización para la cámara Canon XL1 en *28 Days Later* (Boyle, 2002)

En 2004 se estrena *Collateral* (Mann, 2004). Michael Mann renueva las bases del *thriller* de Hollywood al utilizar una cámara HD, la Viper Thompson, y no disimular los rasgos identitarios de la imagen digital para hacerla pasar por celuloide a los ojos del espectador. El ruido, la saturación de colores, la ausencia de profundidad de campo o los interpolados, permanecen como rasgos estilísticos no ocultos ni disimulados (figura 20). No se utilizó iluminación artificial y el film fue transferido para su exhibición en salas a negativo de 35mm.



Figura 20. Textura con ganancia y saturación tendente al rojo. *Collateral* (Mann, 2004)

En 2005 se rueda *Shijie* ( Zhangke, 2005), también en HD. En 2006 se estrena *Miami Vice* (Mann, 2006) un *remake* de la serie homónima que se produjo durante la década de los años ochenta del siglo XX, en la que Michael Mann también participó. *Miami Vice* (Mann, 2006) se presenta como una destilación estilística de lo que experimentó Mann en *Collateral* (Mann, 2004). Rueda con la misma cámara, la Thompson Viper, pero forzando aún más las condiciones, sin corrección de color y sin iluminación artificial. El resultado es otra película de género y que permite la inmersión del espectador en el universo fílmico de una manera mucho más potente, ya que esa no-destilación de la imagen permite que se identifique con el vídeo doméstico que para el espectador general no es ficción, es realidad. Pueden verse dos ejemplos en las figuras 21 y 22.



Figura 21. Personajes recortados sobre el fondo gracias a la textura del vídeo. *Miami Vice* (Mann, 2006)



Figura 22. Saturación tendente al rojo y grano de ganancia. *Miami Vice* (Mann, 2006)

En 2009 Mann volverá a rodar otra película de género, esta vez el de gánsteres, *Public Enemies* (Mann, 2009). Mann, entrevistado por la película, afirma que a pesar de su amor por el digital, casi rueda *Public Enemies* (Mann, 2009) en soporte químico. Para decidirse rodaron una escena en químico y otra en HD. Mann afirma textualmente:

Cuando hablas de una película de época eso implica una distancia, mientras que yo pretendía estar metido ahí dentro. Si rodaba con película lo que veía era la época de 1933. En alta definición, por el contrario, me siento dentro. Es una apuesta estilística. Buscamos la inmediatez mediante el color. Colores fuertes, una cromática saturada pero que a la vez se sienta real. Dolorosamente real (Ayuso, 2009, pp. 26-27).

En “Gangsterismos Digitales” (Fernández Heredero, 2009, p.27) se destaca que la textura de vídeo le permite no reconstruir sino sumergirse en un universo, sin anclajes referenciales, en la medida de lo posible. Mann afirma también :

La mayor diferencia en HD es que me permite dejar la cámara rodando en todo momento, y también el hecho de que todos podamos coger el ritmo sin tener que cortar a mitad de la escena. Me gustan las tomas extremadamente largas (Ayuso, 2009, pp. 26-27).

Para Mann, pues, el HD cambia estilísticamente una película pero también permite transformar los procesos creativos del rodaje en soporte químico.

En el año 2006, se destaca otra obra de Pedro Costa rodada en DV con la misma cámara y con un proceso parecido al que utilizó en *No Quarto do Vanda* (Costa, 2000) . El

resultado es *Juventude em marcha* (Costa, 2006), donde en palabras de Neyrat, “gracias al trabajo de la luz, y al cuidado puesto en la transferencia a película, la imagen DV alcanza un insólito nivel de belleza plástica y rivaliza con la gran pintura y el gran cine clásico” (Neyrat, 2008). Una vez más se constata la semejanza entre el proceso/resultado de la pintura con el cine digital.

En diciembre de 2006 se estrena *Inland Empire* (Lynch, 2006). La película se rueda íntegramente en DV y se transfiere a 35mm para su exhibición. Neyrat (2008, p. 83) afirma que la imagen *lyncheana* pierde su barniz y se vuelve tosca e inestable en su textura. Alguno de los recursos estilísticos de Lynch se acentúan como los temblores y las sobre y sub exposiciones. El DV ha permitido al Lynch revolucionar el proceso de rodaje y acercar aún más el cine a la pintura.

En 2007 se estrena *Redacted* (De Palma, 2007) una reflexión sobre la intervención militar del gobierno de George W. Bush en Irak. Es una película rodada íntegramente en digital. El realizador, Brian De Palma, mezcla géneros cinematográficos como el bélico y el falso documental. Para imbuir realismo en la narración, el espectador es constantemente consciente de donde parte la imagen que está viendo (figura 23), puesto que o bien las cámaras están integradas en la acción y narración o bien se usan métodos de postproducción para recrear formatos de cámaras de seguridad (figura 24), portales de exhibición de vídeo en internet y videollamadas (figura 25). Los únicos instantes en los que las cámaras hacen su labor extradiegéticamente son los que corresponden al falso documental. La narración en clave de género bélico es la que se sirve de las cámaras digitales y la consciencia del espectador sobre su origen digital para lograr una percepción de realismo y verdad más grande.





Figura 23. La fuente de la imagen en la imagen. *Redacted* (De Palma, 2007)



Figura 24. Imagen de cámara de seguridad para forzar realismo. *Redacted*, (De Palma 2007)



Figura 25. Recreación de videollamada. *Redacted* (De Palma, 2007)

Neyrat (2008, p. 84) termina su Historia con una reflexión puesta en el futuro, hoy presente. En 2007 la asignatura pendiente del cine digital era la distribución, por eso la mayoría de las películas citadas eran transferidas a soporte químico para su exhibición en salas. Este problema actualmente, en 2019, ya no existe porque además de que las salas están equipadas para las proyecciones digitales, la sala de cine no es ya el lugar de exhibición preferente en las producciones cinematográficas.

## **1.2. Apuntes biográficos esenciales de David Lynch hasta 1978 para comprender la obra del realizador.**

La bibliografía que aborda la biografía y los orígenes de la pasión por el arte de David Lynch es extensa. Es posible encontrar desde una biografía no lineal y casi novelada que dibuja el retrato de Lynch como una personalidad compleja como *David Lynch. El hombre de otro lugar* (Lim, 2017) y también se puede encontrar un relato cronológico de fechas, lugares y acontecimientos relevantes como puede ser *David Lynch* (Jousse, 2007). En *David Lynch* (Casas, 2007) los apuntes biográficos relevantes vienen asociados a la explicación de la obra del realizador, pero no como capítulos o secciones aparte. Pero desde el primer libro publicado sobre el cineasta y su obra *David Lynch* (Chion, 1995), todos los estudios hacen referencia a datos de su pasado y orígenes, ya que son muy relevantes en la construcción de toda su obra artística y especialmente en la cinematográfica.

La obra de Dennis Lim publicada en 2017 y *David Lynch, Cruzando la Cortina Roja* (Corral, 2018) son las más actuales sin la colaboración de Lynch en la escritura. Es muy significativa la obra escrita en la que interviene el propio realizador. Desde *David Lynch por David Lynch* (Rodley, 1997), un libro de recopilación de entrevistas del periodista con el artista a lo largo de varios años, a *Catching the Big Fish* (Lynch, 2007), un pseudomanual de meditación, conciencia y creatividad en palabras del propio autor (es el subtítulo del libro),



en el que también habla en primera persona de acontecimientos de su infancia. La obra escrita culmina con *Room to Dream* (Lynch y McKenna. 2018). Este último es realmente una biografía escrita a dos manos y en paralelo por Kristine McKenna y David Lynch. Cada capítulo en esta obra se divide en dos, una parte escrita por McKenna, de vertiente auténticamente periodística e investigadora, y otra de memorias escritas en primera persona por David Lynch. McKenna se basa en datos, Lynch utiliza sus recuerdos. Por otro lado, McKenna afirma que Lynch hace referencia a su infancia en sus obras pero que no se debe reducir todo su proceso creativo a una ecuación simple. Utiliza un símil de referencia cinematográfica, alegando que no siempre la disección de la infancia de una persona puede explicar al adulto que crece, que en la mayoría de casos no existe un *Rosebud*, en referencia a *Citizen Kane* (Welles, 1941).

En 1990, en el dossier de prensa de *Wild at Heart* (Lynch, 1990), Lynch reduce su biografía a “Águila de los Scouts. Missoula. Montana”. Así se relata en *David Lynch por David Lynch* (Rodley, 1997, p.19) en el capítulo/entrevista dedicado a su infancia. Lynch demuestra con su respuesta que no es una reducción de su biografía por el simple hecho de no hablar de ella, sino una mezcla de sentido del humor y un recuerdo a las enseñanzas de su padre. Cuando Lynch logró ser Águila de los *Boy Scouts* su padre le dijo que algún día estaría orgulloso de ello y que por eso lo incluyó como biografía total en el dossier de prensa de la película.

La infancia de David Lynch es crucial en su formación como artista. Por ejemplo, Lim (2017, p.24) destaca que la afasia que padecía David Lynch fue determinante en la construcción de su cortometraje *The Alphabet* (Lynch, 1968) y en *Fire on Stage* (Zrinski, 2018, pp. 6-9) se señala que no destacó en sus estudios escolares. Para Lynch, las palabras son imprecisas. Las imágenes no, por eso desde pequeño se dedicó a expresarse artísticamente.

Lim (2017), Lynch y McKenna (2018), Corral (2018), Casas (2007) y Rodley (2001) remarcan el carácter pseudonómada de la infancia de David Lynch. Su padre, Donald Lynch, trabajaba para el Departamento de Agricultura de Estados Unidos y por su empleo estaba obligado a viajar constantemente. Hasta los 19 años de edad, Lynch vive en siete estados distintos desperdigados por toda la geografía norteamericana. La cultura *pop* norteamericana de la década de los 50 del siglo XX y los paisajes, naturales e industriales, vistos y vividos a lo largo de todos los viajes de su infancia y adolescencia nutrirán, en gran parte, el imaginario artístico de Lynch.

En un pasaje de *Room to Dream* (Lynch y McKenna, 2018) a colación de un comentario de cómo descubrió el *Rock'n Roll* en Boise, Idaho, cuando era un preadolescente, Lynch remarca textualmente: “That fifties small-town thing, it’s different, and to catch that mood is important. It’s dreamy, that’s what it is. The fifties mood isn’t completely positive, though, and I always knew there was something going on”<sup>3</sup> (Lynch y McKenna, p.25, 2018).

McKenna toma otra cita del hermano de Lynch, John, que refrenda lo anteriormente expuesto: “The neighborhood where *Blue Velvet* was shot looks very much like our neighborhood in Boise, and half a block from our house was a creepy apartment building like the one in the movie”<sup>4</sup> (Lynch y McKenna, 2018 p.12).

Los padres de Lynch apoyaron siempre la creatividad de sus hijos. Un hecho determinante en su vida creativa fue el que al vivir en zonas rurales, casi todas las viviendas, de los padres o del resto de los parientes de primer grado, tuvieran un taller, cobertizo o garaje con herramientas suficientes para poder crear objetos:

---

<sup>3</sup> Esa cosa de las ciudades pequeñas en los años cincuenta... es otra cosa. Y captar esa atmósfera es importante. Es onírica, eso es lo que es. El rollo de Los Cincuenta no es completamente positivo y yo siempre supe que algo estaba pasando (traducción del autor).

<sup>4</sup> El barrio donde se rodó *Blue Velvet* se parecía mucho a nuestro barrio en Boise y a media manzana de nuestra casa, había un siniestro edificio de apartamentos como el de la película (traducción del autor).

On the ranch you had to fix stuff yourself, so there were tons of tools for everything and my father always had a woodshop. He was a craftsman and he rebuilt people's musical instruments and made ten or eleven violins. Projects! The word "Project" was always so thrilling to everyone in my family. You get an idea for a Project, and you get your tools together, and tools are some of the greatest things in the world! <sup>5</sup>

(Lynch y McKenna, p.19, 2018)

De la misma manera que los idílicos vecindarios en los que vivió en su etapa infantil marcan el imaginario del realizador, su gusto y preferencia por los paisajes industriales también vienen marcados por sus estancias. El paso por la Filadelfia postindustrial también enriquece su catálogo visual.

Dennis Lim (2017, p.11) comienza su biografía sobre David Lynch argumentando que existen cuatro puntos de inflexión en la vida creativa de David Lynch y cita como primero el momento en que Lynch conoce a su amigo Toby Keeler en 1961 a los 15 años de edad. Es crucial en la vida de Lynch el conocer a Bushnell Keeler, el padre de Toby. Bushnell era un artista, tenía su estudio y se ganaba la vida pintando retratos y paisajes. Lynch quedó impresionado porque alguien pudiera ganarse la vida así, dedicarse laboralmente al arte. Lynch siempre menciona a Bushnell Keeler como su mentor en el mundo del arte. Así lo reconoce Dave Keeler: "Bush understood something nobody else did at the time, which was that David always wanted to be an artist"<sup>6</sup> (Lynch y McKenna, 2008, p. 36).

---

<sup>5</sup> En el rancho tenías que arreglar las cosas tú mismo así que había toneladas de herramientas para todo y mi padre siempre tuvo una carpintería. Era un artesano, reparaba los instrumentos musicales de la gente y hasta construyo diez u once violines. ¡Proyectos! La palabra "proyecto" siempre fue estimulante para nuestra familia. Tienes una idea para un proyecto, así que reúnes tus herramientas... y las herramientas son de las cosas más maravillosas del mundo (traducción del autor).

<sup>6</sup> Bush entendió algo de lo que nadie había percatado hasta ese tiempo, y eso era que David quería ser un artista (traducción del autor).

Se instaló en su estudio y allí creó muchas de sus primeras pinturas hasta que finalmente, con 16 años, decidió alquilar su propio estudio para lo que tuvo que compaginar estudios, producción artística y trabajos temporales que le permitieran costearse el alquiler. Su padre, aunque no siempre vio con buenos ojos el asunto, también le apoyaba económicamente.

Bushnell Keeler fue tan importante para Lynch que hasta le dedicó un cortometraje documental, *Sailing with Bushnell Keeler* (Lynch, 1967), rodado con una cámara Bolex de 16mm. de unos 500 dólares, comprada después de que su primer cortometraje (considerado como tal) *Six Men Getting Sick Six Times* (Lynch, 1966) llamará la atención de otro compañero estudiante, H. Barton Wasserman, que se convirtió en una especie de mecenas y le pidió más piezas. El cortometraje no llega a los tres minutos de duración y es un montaje de imágenes en blanco y negro de una jornada en la que Bushnell Keeler, su hermano Dave y David Lynch navegan y conversan en la Bahía Chesapeake (figuras 26 y 27). Juan M. Corral asegura en su *David Lynch. Cruzando la cortina roja* (Corral, 2018, p.30) que el propio Lynch describe el cortometraje como una película casera y que otras fuentes que Juan M. Corral no cita, aseguran que estrenó esa cámara rodando estas imágenes.

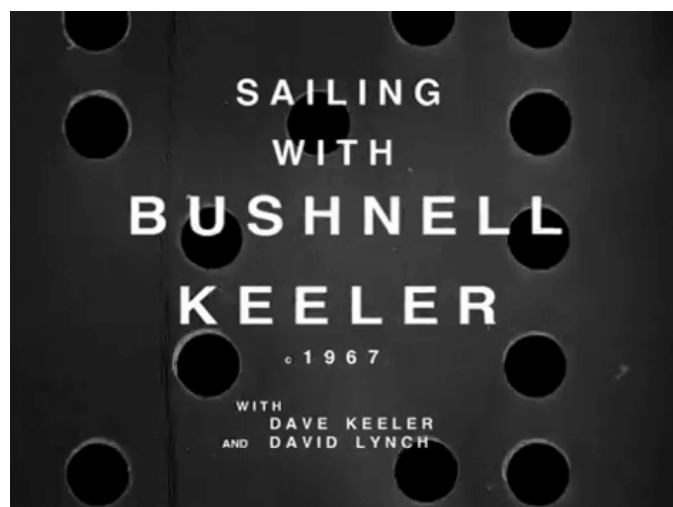


Figura 26. Cartela de inicio del cortometraje de 1967



Figura 27. Dos fotogramas del cortometraje en el que aparecen David Lynch, Bushnell Keele y Dave Keeler

Otra persona importante que Lynch conocerá a lo largo de su infancia y juventud es Jack Fisk, a quien conoce en su juventud y que será un amigo y colaborador durante muchos años. En la base de datos de internet IMDB aparece acreditado como parte del equipo de *Six Men Getting Sick Six Times* (Lynch, 1966). También como actor en *Absurd Encounter with Fear* (Lynch, 1967) y en un anuncio ficticio dirigido por Lynch en 1967 de Anacin y en *Eraserhead* (Lynch, 1977) dónde también aparece en agradecimientos especiales. No vuelve a aparecer acreditado en una obra de Lynch hasta 1999 con *The Straight Story* (Lynch, 1999) y *Mulholland Drive* (Lynch, 2001).

Lynch y Fisk se matriculan en universidades de Arte distintas. Quedan muy decepcionados con el primer curso y en el verano de 1965 deciden emprender un viaje a Europa con la intención ser aprendices de Oskar Kokoschka. El viaje se frustra porque cuando llegan a Salzburgo, Kokoschka no está y tienen que volver a Estados Unidos. Es en ese momento cuando Donald Lynch deja de pagarle los estudios a su hijo David y este tiene que empezar a trabajar para ganarse la vida. Jack Fisk es también importante en la vida de Lynch porque a través de él conoció a su hermana Mary, con la que se casaría en 1977 y se divorciaría en 1987.

Por último, en estos años de juventud antes de la realización de su primer cortometraje, cabe mencionar dos influencias literarias determinantes en la vida de Lynch y

cuyo contenido salpicará toda la obra del realizador. Denis Lim (2017, p.31) cita *Good Times in our Street* (Huber, Gates, Peardon y Salisbury. 1945) como un libro de capital importancia no solo para Lynch sino para varias generaciones de estadounidenses (figura 18). Pertenecía a una serie de libros escolares que según Lim estaban en un gran número de escuelas norteamericanas durante la Guerra Fría y que a través de historias, casi todas ellas desarrolladas en vecindarios y suburbios norteamericanos típicos de la década de 1950, educaban a los jóvenes estudiantes en el *american way of life* que tanto ha representado Lynch en sus obras audiovisuales.



Figura 28. Good times on our Street.  
Portada de la edición de 1945

Lynch, también menciona *The Art Spirit* (Henri, 1923) (figura 29). Lynch afirma que fue Bushnell Keeler quién le recomendó este libro y reconoce en una entrevista con Chris Rodley que es de vital importancia en su desarrollo artístico: “Él también me aconsejó un libro de Robert Henri titulado *The Art Spirit* que se convirtió en algo así como mi Biblia, porque asentaba las reglas de una vida en el arte. Esa fue una de las cosas fascinantes porque te colocan en tu camino”. *David Lynch por David Lynch* (Rodley 1998, p.30).

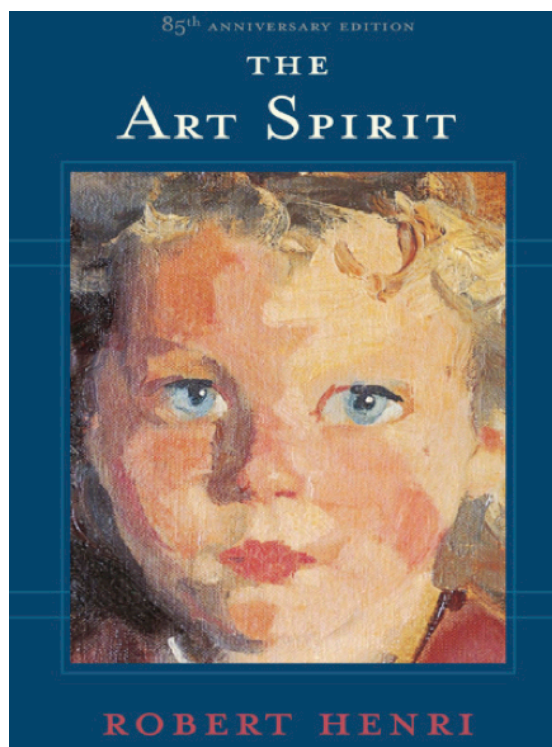


Figura 29. Portada de la edición de 2007 de *The Art Spirit* (Henri, 1923)

Lim en *David Lynch. The man from another place* (Lim, 2017) esboza unos trazos del contenido del libro de Henri. Lo describe como una recopilación de notas y conferencias a estudiantes, con formación técnica y disertaciones más ontológicas sobre el arte y el modo de vida de un artista. Lim, refrendado en las palabras anteriores de Lynch, señala este libro como el detonante que hace que Lynch se dedique al arte de manera profesional. En la edición americana de su estudio biográfico este modo de vida viene descrito como *art life* (vida del arte, más literal que vida artística) que es como el propio Lynch se refiere a su *modus vivendi*. Ese es el origen del nombre del documental sobre el trabajo artístico de Lynch *David Lynch: The art life* (Barnes, Nguyen, y Neergaard-Holm, 2016).

Otro apunte significativo por el cual la existencia de este libro y que se cruzase en la formación de David Lynch, es que Robert Henri fue el maestro de Edward Hopper, el artista que junto con Francis Bacon más influencia tiene en la obra de David Lynch:

“Francis Bacon es para mí el pintor más importante, es como mi héroe en pintura. Hay muchos pintores que me gustan. Pero en cuanto a la sola emoción de estar delante de un cuadro...Vi la exposición de Bacon en los sesenta en la galería Malborough y fue una de las cosas más potentes que he visto en mi vida” (Rodley. 1998, p.40).

“Edward Hoper es otro tío que me encanta, en el momento en que ves esos cuadros te pones a soñar” (Rodley. 1998, p.41).

Por otra parte, según “*David Lynch, Francis Bacon, Gilles Deleuze: The Cinematic diagram and the Hall of fame*” (Powell, 2014, p.312), aunque la influencia de Bacon está presente en toda la filmografía de Lynch, esta se hace más patente y explícita desde *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992) y sobre todo en *Inland Empire* (Lynch, 2006).

### **1.3. Obra Audiovisual del realizador y su relación con *Inland Empire***

*Inland Empire* (Lynch, 2006) es el décimo largometraje de David Lynch como realizador. También es de momento el último y el primero que rueda con tecnología digital. Puede afirmarse que, como largometraje, es un compendio de obsesiones artísticas del realizador. También como una suma de los rasgos estilísticos aprendidos a lo largo de toda su carrera. Aun así, los largometrajes no son las obras del realizador que más influencia tienen en la concepción de *Inland Empire* (Lynch, 2006).

*Eraserhead* (Lynch, 1977), *Lost Highway* (Lynch, 1997) y *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) son las películas del realizador que más relación tienen o influencia han ejercido en la concepción de *Inland Empire*. La primera porque fue su primer largometraje, rodado durante



varios años, en el que el realizador y el equipo hicieron todo tipo de funciones y que es un ejercicio de experimentación cinematográfica al margen de la industria. Las otras dos por sus complejas estructuras narrativas temporales y por contener obsesiones argumentales como la existencia de dobles y desdoblamiento de personalidad de los personajes. *Inland Empire* posee mucho de estas tres películas aunque no se podrán obviar el resto de largometrajes que más adelante se detallarán.

Además de largometrajes y cortometrajes, Lynch ha ejercido de realizador de múltiples formatos: series de televisión, vídeos musicales, videoarte, espectáculos musicales en directo y anuncios publicitarios. Todos estos formatos han conformado el imaginario del realizador y han tenido alguna influencia en la gestación de *Inland Empire*. Su trabajo de televisión más conocido es *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991). También es de los que *Inland Empire* es más deudora ya que también tomará de la serie muchos rasgos estilísticos y repetirá conceptos narrativos.

La obra audiovisual que requiere más atención en la presente investigación es la producción corta del realizador (previa y posterior a su primer largometraje). Los cortometrajes son lo más cercano a la experimentación artística del autor en otras disciplinas como pintura o escultura. Se dividirán en dos grupos, el primero lo formará los cortometrajes que están realizados en soporte químico y en vídeo analógico. El segundo grupo, lo formarán los cortometrajes y piezas realizadas en soporte digital para su web.

### 1.3.1. Largometrajes anteriores a *Inland Empire*: relevancia y relación en la concepción y construcción de la película

*Eraserhead* (1977) es el primer largometraje firmado por David Lynch. Está rodado en 35mm. en blanco y negro y tiene una duración de 89 minutos. Al igual que *Inland Empire* (2006) es una película rodada a lo largo de varios años. Comenzó su rodaje en 1972 y no se

estrenó hasta 1977. La relación más importante de *Eraserhead* (Lynch, 1977) con *Inland Empire* (Lynch, 2006) deriva más de su proceso creativo que de su narración. Lynch desempeñó las tareas de dirección, producción, guion, edición, dirección de arte, diseño de producción, efectos especiales, efectos sonoros y música. Tuvo un control total de la película. El resto del equipo eran amigos y compañeros del American Film Institute. El paralelismo con *Inland Empire* (2006) es que esta película se rodó en condiciones similares, con un equipo reducido y multifunción, un presupuesto bajo y financiado en parte por los participantes de la producción y rodajes en estudios y lugares acomodados para ello. Además, los platós serían en parte lugares residenciales del director y del técnico de sonido Alan Splet durante *Eraserhead* (Lynch, 1977), e *Inland Empire* (Lynch, 2006) comenzó su rodaje en los estudios contruidos en la parcela en la que vive David Lynch. Para Lim (2017, p. 68), *Eraserhead* (Lynch, 1977) “un ejemplo de inventiva nacida de la necesidad”. Esto propició un ambiente de investigación y participación creativa colectiva más cercano a un trabajo de experimentación que de ejercicio profesional cinematográfico asentado.

Narrativamente la película posee la atmósfera surrealista y abstracta más pura de toda la producción de largometrajes de Lynch junto con *Inland Empire* (Lynch, 2006) y de ella emergerán estilemas recurrentes en su filmografía como los suelos blancos y negros, las acciones oníricas en teatros y escenarios de representación, los cuerpos deformes, los paisajes industriales, la presencia visual y sonora de la electricidad o las muestras gráficas y explícitas de violencia.

El segundo largometraje de Lynch es *The Elephant Man* (Lynch, 1980). Tras el éxito de la anterior película Mel Brooks decidió que Lynch era la persona idónea para realizar la biografía de John Merrick. La película está rodada también en blanco y negro en soporte de 35mm. Con esta obra Lynch entra en el circuito profesional y en la industria de Hollywood. Al ser un trabajo profesional e industrial, Lynch asume únicamente la labor de dirección y la

coescritura del guion de la película. La duración sobrepasa las dos horas, lo que se convertirá en otro de los rasgos habituales de la filmografía del director. La narración en este caso es de corte clásico, alejada de la experimentación y la vanguardia.

Tras el éxito crítico que supuso *The Elephant Man* (Lynch, 1980), el realizador se embarcó de la mano de Dino y Raffaella De Laurentiis en la adaptación de *Dune* (Herbert, 1965), la primera colaboración de Lynch con el actor Kyle MacLachlan. La película es la primera superproducción en la que trabajó Lynch, con un presupuesto estimado en 40 millones dólares. Durante la producción Lynch tuvo muchos problemas por tener criterios distintos a los de los productores y por no poseer Lynch *final cut* (decisión sobre el montaje final de la película). Lynch no aceptó el montaje final de la película y aunque la versión distribuida si lleva su firma, existe una versión televisiva firmada bajo el pseudónimo Alan Smithee. La importancia de *Dune* (Lynch, 1984) en esta investigación deriva del hecho de la frustración artística que produjo el no poseer la decisión sobre el montaje final de la película y tener que aceptar cambios impuestos por los productores. Desde entonces, el firme deseo del realizador será poseer el control total y absoluto del rodaje y postproducción de las películas que dirija después. En una entrevista (Tirard, 2002, p. 145) Lynch afirma textualmente: “Rodé *Dune* sin montaje final y el resultado me perjudicó tanto que tardé tres años hasta que volví a hacer otra película. Aún hoy, todavía no lo he superado. Es una herida que no va a cicatrizar”.

Lynch volvió a trabajar con Dino De Laurentiis en su siguiente largometraje *Blue Velvet* (Lynch, 1986). Sacrificó un presupuesto mayor por obtener el deseado derecho a *final cut*. Tras *Eraserhead* (Lynch, 1977) vuelve a dedicarse a las labores de dirigir un material cuyo guion es únicamente suyo. Esta película será la primera colaboración de Lynch con Laura Dern. Para Ortiz de Zárate (2011, pp. 81 y 82), esta película supone la madurez artística del realizador y es en la que quedan expuestos sus universos y atmósferas oníricas. En el aspecto visual, es el primer largometraje en el que hará evocaciones pictóricas claras a Francis

Bacon o a Edward Hopper. En el aspecto sonoro, existen dos hitos importantes, será la última colaboración con su amigo Alan Splet en el diseño de sonido y será la primera colaboración musical con Angelo Badalamenti. El compositor acompañará a Lynch en el resto de su filmografía pero no trabajará en *Inland Empire* (Lynch, 2006). Badalamenti es una pieza fundamental en el trabajo de Lynch ya que sus composiciones son las que marcan gran parte de la intensidad atmosférica de las obras del realizador. También se inicia la colaboración con la cantante Julee Cruise que pondrá voz a composiciones en esta película, en la banda sonora de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) o cantando e interpretando *Industrial Symphony Nº1* (Lynch, 1990). Narrativamente, al igual que la de las dos películas anteriores, es de corte clásico, sin experimentos formales, pero si es destacable que la narración, que no la temporalidad, tiene una estructura circular. Empieza dónde acaba. Esto se convertirá en otra constante en el cine de Lynch que se repetirá en películas como *Lost Highway* (Lynch, 1997), *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) e *Inland Empire* (Lynch, 2006).

Para *Wild at Heart* (Lynch, 1989) Lynch volvió a partir de material ajeno. Escribe el guion a partir de la novela *Wild at heart: The Story of Sailor and Lula* (Gifford, 1990). El proceso de trabajo de esta película fue muy rápido, Lynch escribió el guión en seis días (Lim, 2017, p. 153), y paralelo al trabajo de rodaje y montaje de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991). La adaptación es fiel a la novela con añadidos de Lynch, como el final inspirado en *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939), película que siempre apasionó al realizador. La imagen del fuego se convierte en un estilema recurrente en la película. Para Lim (2017, p. 156), la película se encuentra diametralmente opuesta a *Blue Velvet* (Lynch, 1986) siendo esta una película contenida y planificada al milímetro y poseyendo *Wild at Heart* (Lynch, 1990) un estilo desatado y desenfrenado. *Iconografía, música, y narración en Wild at Heart de David Lynch* (García, 2011, p. 51) concluye que la estética de lo siniestro en esta película se aborda desde tres ejes distintos: lo grotesco, el sadismo y lo *kitsch*. En esta atmósfera de violencia y

oscuridad, se daría la segunda colaboración de Lynch con Laura Dern en su primer papel de personaje extremo con el realizador.

Tras la cancelación de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991), Lynch emprende la tarea de volver al universo del pueblo de Twin Peaks y rueda *Twin Peaks Fire walk with me* (Lynch, 1992). La película funciona a modo de precuela de la serie y tiene dos partes diferenciadas, un prólogo de una media hora de duración que continúa con el tono de la serie y en el que Lynch sienta unas bases acerca de cómo ve él la interpretación de fenómenos a través de un personaje que es un código/manual para descifrar incógnitas, y el resto de la película que se adentra como en *Wild at Heart* (Lynch, 1990) en terrenos siniestros y de violencia.

El código del prólogo es un chiste acerca de la obsesión por descifrar los enigmas no resueltos y como para el realizador, que siempre ha defendido el misterio como eje articulador atmosférico de su obra fílmica, esto arruina el dispositivo cinematográfico. Para ello coloca una escena esperpéntica en la que el propio realizador interpretando el papel de Gordon Cole, jefe del FBI, explica a sus agentes qué significa cada movimiento de un personaje estrafalario que aparece.

La segunda parte de la película posee un experimento sonoro destacable. Lynch diseña el sonido de una secuencia de tal manera que el espectador es incapaz de escuchar con claridad conversaciones claves para el desarrollo de la trama en una discoteca. Además del ambiente sexual incómodo, la imposibilidad de percibir claramente las conversaciones de estos personajes potencia el malestar del espectador ante la escena. Es un cambio de registro sonoro en la obra de Lynch, por primera vez se decanta por ejercer un diseño realista, ya que en una discoteca no se escuchan las voces de las personas y consigue así uno de los resultados sonoros más efectistas de toda su carrera. Para Casas (2007, p. 311), Lynch quiso con la

película liberar todas las ataduras creativas y de censura a las que se había visto sometido mientras tenía que concebir la serie para la emisión generalista en televisión.

En la película, Lynch incide más en la existencia de universos paralelos y dobles de identidad que en la serie y la narración se vuelve más críptica, habiendo sido avisado el espectador en el prólogo, que son dos claves que desarrollará mucho más profundamente en *Lost Highway* (Lynch, 1997), *Inland Empire* (Lynch, 2006) y, sobre todo, en la vuelta de *Twin Peaks* (Lynch, 2017).

Por último, otro aspecto que emparenta directamente a esta película con *Inland Empire* (Lynch, 2006) es la secuencia inicial de créditos: ambas rompen con la realidad tecnológica de la que provienen, *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992) arranca con un plano de lo que se emite en televisión (ruido blanco) siendo una ficción que abandona el soporte televisivo e *Inland Empire* (Lynch, 2006) arranca con un tocadiscos analógico cuando la película deja atrás esa tecnología para sumirse en lo digital.

Cinco años después del estreno, Lynch vuelve a colaborar con Barry Gifford y escriben juntos *Lost Highway* (Lynch, 1997). Con esta película Lynch ahonda en sus teorías de la existencia de dobles y de la posibilidad de que un mismo personaje habite cuerpos distintos, la posibilidad de bilocación de personaje y los tránsitos entre realidades y universos paralelos. La película posee una estructura resultante de la circularidad de *Blue Velvet* (Lynch, 1986). Lynch retuerce el círculo narrativo y lo convierte en una espiral de Moëbius (Ortiz de Zárate, 2011, p. 198). La película comienza con el personaje central recibiendo una llamada por el interfono de su casa. Al final de la película se desvela que es el propio personaje quien se deja el recado a sí mismo y que la narración aparentemente continua de la película ha vuelto a su principio. *Lo Ridículo Sublime, el cine de David Lynch* (Zizek, 2000, p. 58) destaca que toda la película trata de la imposibilidad del héroe de encontrarse consigo mismo

y que el bucle temporal de la película constituye su tratamiento psicoanalítico, ya que implica volver al punto de partida desde otra perspectiva.

La película posee un vínculo, además del tecnológico-narrativo, con *Inland Empire* a través del uso de la tecnología del vídeo. La narración de la película la desencadena la recepción de unas cintas de vídeo que muestran la invasión del hogar y la intimidad de los protagonistas. El personaje que actúa como demiurgo que controla todos los acontecimientos de la narración, los mostrados y los elididos, utiliza el vídeo analógico para comunicarse con otros personajes y Lynch utiliza la textura de vídeo para identificarlo con el punto de vista subjetivo de este personaje. Parece que de alguna manera, Lynch empieza a vislumbrar unos años antes de trabajar para internet que la tecnología del vídeo le permitirá un control de lo que ocurra en el rodaje de una película.

La siguiente película de su filmografía es *The Straight Story* (Lynch, 1999). Es la única película en la que el realizador no forma parte de la escritura del guion, siendo el material original narrativo completamente ajeno a él. Tras los experimentos narrativos de Lynch, esta película se muestra lineal y aparentemente sencilla. De hecho el título es toda una declaración de intenciones, ya que *straight* en inglés significa *recto* (además de ser el nombre del personaje principal) y la película abandona las estructuras espirales o circulares y cuenta con una narración continua sin interrupciones ni bucles. Lim (2017, p. 190) recoge unas declaraciones del realizador en las que afirma que puede que sea su película más experimental. Esta afirmación choca con la percepción del público, que acogió positivamente el abandono de la violencia y oscuridad de sus anteriores películas para narrar una sencilla premisa: un hombre quiere reconciliarse con su hermano y su pasado. La película está emparentada con *Wild at Heart* (Lynch, 1991) y con *Lost Highway* (Lynch, 1997) porque, atendiendo a su género cinematográfico, las tres pueden ser englobadas dentro del género *road movie* (película de carretera).

La última película de Lynch antes de *Inland Empire* (Lynch, 2006) es *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001). El proyecto nace de una propuesta frustrada de serie de televisión. El episodio piloto fue rechazado por la cadena, se canceló la serie y Lynch decidió rodar material extra y convertirlo en un largometraje. Una vez más el resultado es un tránsito/hibridación de medios tecnológicos (de la televisión al cine), uno de los principales vínculos con *Inland Empire* (Lynch, 2006). La película incide en motivos narrativos como la búsqueda de la identidad de los personajes y los desdoblamientos de personalidad de los mismos. También retoma las ideas de la existencia de realidades paralelas y los tránsitos oníricos. Casas (2007 p. 353) se refiere a la edición en DVD de la película y a diez pistas que da el director en la misma para que el espectador no se pierda, pero subraya que el propio Lynch avisa a los espectadores que la condición necesaria para experimentar la película es abandonar el pensamiento racional y lógico y aceptar una estructura narrativa onírica. Estructura que para Ortiz de Zárate (2011, p. 241) es *en ocho*. La complejidad narrativa vuelve a capital en la construcción de la narración fílmica para el realizador.

El contenido y reiteraciones estilísticas de la película también emparentan a *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) con *Inland Empire* (Lynch, 2006). El título de ambas proviene de lugares reales de Los Ángeles, que es donde se encuentra la industria del cine. El guion de las dos articula la narración sobre el rodaje de una película de la que el espectador sabe poco y el director está perdido en los entresijos de los productores y el poder que ellos ejercen sobre la creación. Los personajes principales son actrices que aspiran a convertirse en grandes estrellas y que entran en problemas de identidad al sumergirse en la maquinaria de la industria del espectáculo. Por último, en ambas películas, el dispositivo teatral se muestra como clave para la interpretación y resolución de conflictos, lo que las vincula directamente con *Eraserhead* (Lynch, 1977) y su escenario tras el radiador, ya que en *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) las claves se dan en un teatro de variedades y en *Inland Empire* (Lynch, 2006) la



protagonista resuelve su condición en una sala de cine. *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) es hasta la fecha (2019) el último largometraje en celuloide del realizador.

### 1.3.2. Trabajos para la televisión: relevancia y relación en la concepción y construcción de *Inland Empire*

Cuatro son los trabajos televisivos de David Lynch anteriores a *Inland Empire*. Son *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991), *On the air* (Lynch y Frost, 1992), *Hotel Room* (Lynch y Montgomery, 1993) y *Mulholland Drive* (Lynch, 1999). De los cuatro proyectos, los tres primeros fueron cancelados por las cadenas y en último caso, se trata de un episodio piloto que fue rechazado pero reconvertido a película, tal como se ha dicho, tras un remontaje resultando la homónima *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001).

Los dos casos más relacionados con *Inland Empire* son *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989 -1991) y *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001), sobre todo desde un punto de vista argumental. Ambos productos tratan temas como la existencia de universos paralelos entrecruzados, la presencia de *doppelgängers* o dobles identitarios con personalidades distintas, tienen una notable carga onírica y violenta y sobre todo la predominancia durante todos sus metrajés de una atmósfera de misterio. Son productos que también plantean dudas argumentales al espectador y que el realizador se niega a responder, remitiendo siempre al propio producto.

El más relevante en la carrera de Lynch es *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991). Es una serie que además de una película, *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992) ha generado literatura como son las novelas, *The Secret Diary of Laura Palmer* (Lynch, 1990), *The Secret Story of Twin Peaks* (Frost, 2016) o *Twin Peaks: The Final Dossier* (Frost, 2017). Monografías como *Twin Peaks, Fuego Camina Conmigo* (Viñolo, 2014), *Twin Peaks 25 años después aún se escucha música en el aire* (Zárate y Tad, 2018). Incluso relatos de ficción inspirados por la serie como *Entre dos mundos: Delirios y ensoñaciones desde Twin*

*Peaks* (Gascón y Hernández, 2019). Pero lo más importante de *Twin Peaks* no es la influencia que realiza en *Inland Empire*, sino el peso que *Inland Empire* tiene sobre la continuación de la serie en una tercera temporada dirigida exclusivamente por el realizador en 2017. También se ha escrito sobre la serie desde la perspectiva de la filosofía textos como “Hacer filosofía en Twin Peaks: Mundo, existencia, belleza” (Rodríguez, 2017) o desde la perspectiva de género como “El rostro mutante de Laura Palmer: Genealogía de un retrato femenino” (Losilla, 2017).

*Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) es la primera vez que Lynch experimenta en el soporte televisivo. En una entrevista (Rodley, 1997, pp. 280-281) Lynch comenta las dificultades que tuvo para adaptarse a este medio. Estas dificultades eran técnicas ya que, aunque rodaban en soporte de celuloide, en las salas de postproducción tenían que pensar en la emisión de la serie por televisión y en hacer una ponderación con las calidades de los aparatos domésticos para que el resultado fuera lo más parecido posible a lo concebido inicialmente. Es importante señalar este dato, ya que con *Inland Empire* (Lynch, 2006) ocurre lo mismo, es la primera vez que Lynch se enfrenta a un soporte nuevo. Ya había rodado en digital, pero no con la intención de distribuirse en salas como ocurre con la película de 2006. Por otra parte en “Bienvenidos a Lynchtown” (Chion, 2003, p. 90) se destacan estas a priori limitaciones del formato televisivo como una ventaja: una periodificación de la narración por episodios permite al cineasta extenderse en el tiempo todo lo que creyera conveniente, siendo la duración de una serie (no de un capítulo) menos restrictiva en duración que una película destinada a sala de cine.

En “Una noche extraña: El Twin Peaks que nunca existió” (Vigalondo, 2017 p.33), el cineasta cántabro señala que *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) supuso un antes y un después en la ficción televisiva por hacer converger recursos formales del cine de vanguardia con el soporte televisivo. El artículo “Twin Peaks, de cómo cambió la televisión” (Albero,

2017, p. 42) afirma que la primera tanda de la serie se corresponde con el inicio de la modernidad televisiva, influyendo en las producciones posteriores posiblemente por los argumentos esgrimidos por Nacho Vigalondo.

### 1.3.3. Cortometrajes: La obra corta y experimental del realizador previa a su trabajo en la web

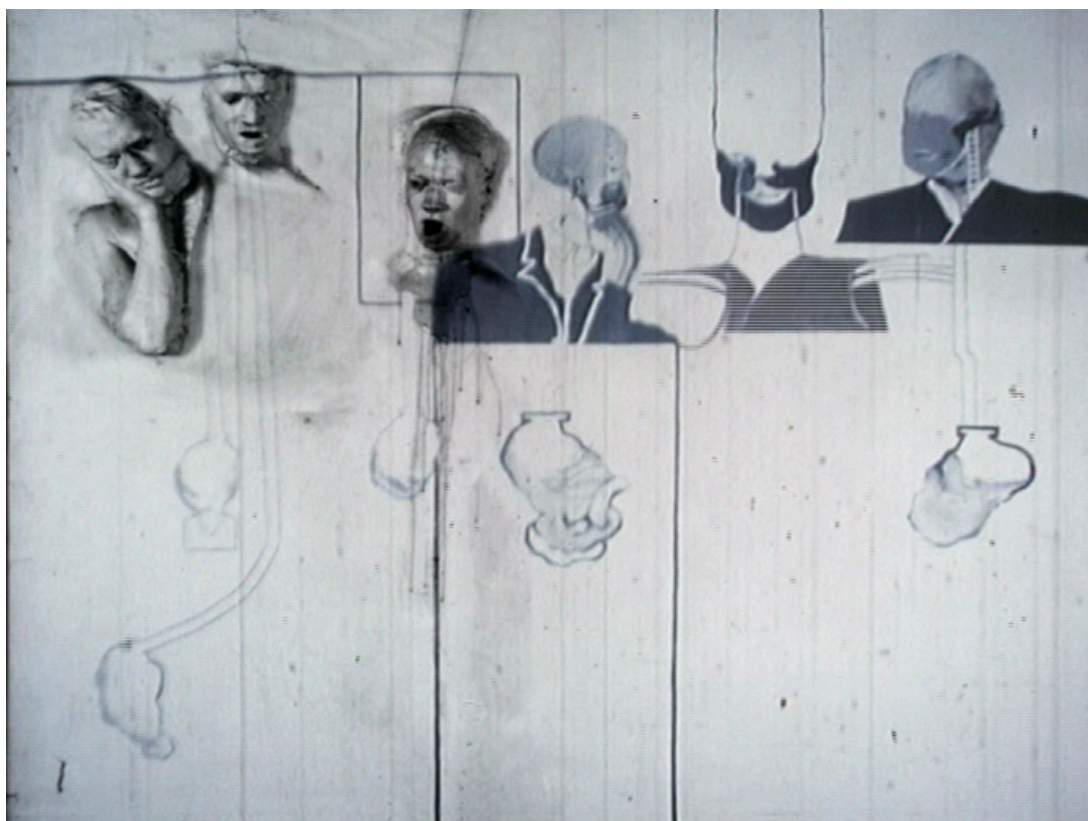
Las experiencias iniciales cinematográficas de Lynch son a través de películas cortas. La primera de ellas se considera *Six men getting six* (Lynch, 1966). En alguna otra obra, como *Room to Dream* (Lynch y McKenna, 2018, p.67) el cortometraje aparece llamado como *Six men getting six six times*. El añadido *six times* se debe a que se concibió como una animación de un minuto de duración que entraba en bucle hasta que se proyectaba seis veces, pero en la mayoría de la bibliografía aparece sin el *six times* agregado. La figura 30 se puede ver a Lynch rodándose para un experimento temprano.



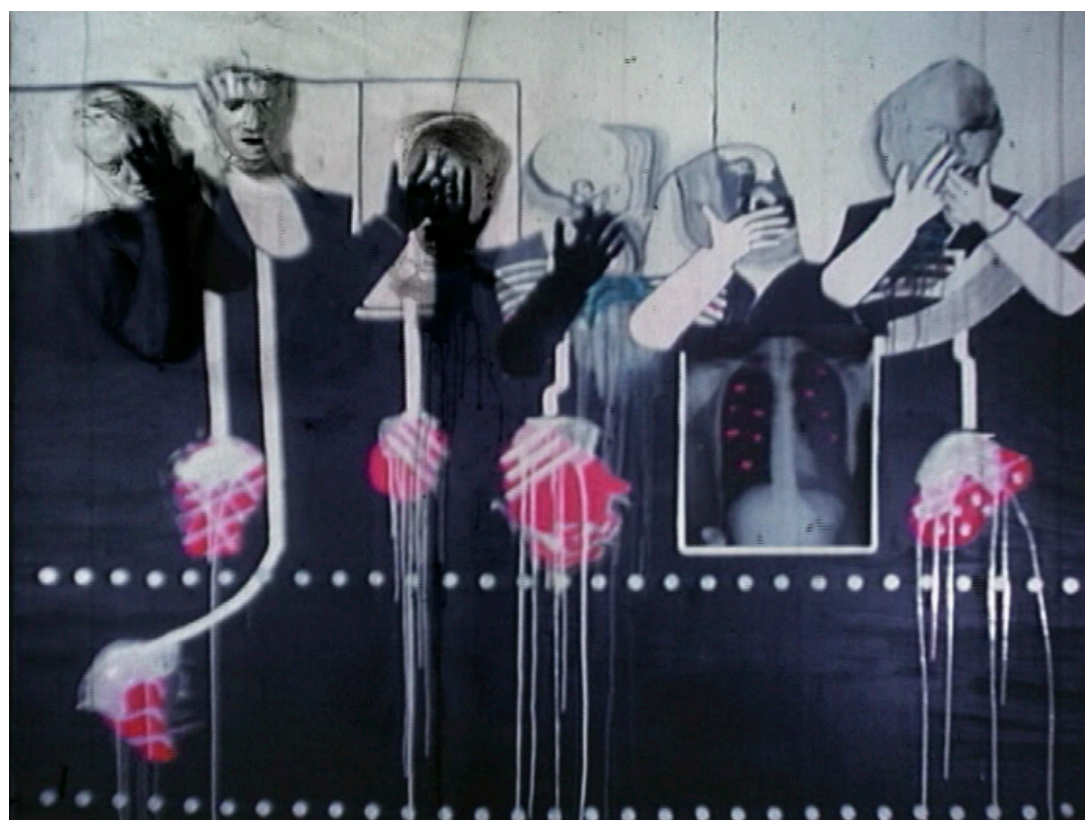
Figura 30. Primeros experimentos con el celuloide

Lim (2017, p. 58) habla de una experiencia precinematográfica anterior, un mecanismo escultórico que a través de movimiento podía generar sonidos (explosiones y fósforos), movimientos y cambios de luz y asegura que es el germen de su primera experiencia cinematográfica. *Six Men Getting Six* (Lynch, 1966), en realidad es un híbrido cinematográfico y escultórico, podría considerarse una instalación audiovisual. Rodado con una cámara de 16mm. de manivela, con una cadencia de imágenes manual e imperfecta de 2 fotogramas por segundo. Según McKenna (2018, p. 67), la cámara se alquiló en Filadelfia y se rodó en una habitación de hotel vacía que pertenecía a la Pennsylvania Academy of Fine Arts donde estudiaba Lynch. Para su proyección, esculpió una pantalla única de 304,8 cm. por 182,88 cm. Lynch construyó tres figuras basándose en el rostro de Jack Fisk para dos de ellas y en el suyo propio para la tercera con escayola y fibra de vidrio. Lynch estaba intentando experimentar con muchos materiales distintos, la entonces pareja de Lynch, Peggy Reavey, afirma que era la primera vez que trabajaba con resina de poliéster y que la primera tanda de trabajo ardió en llamas (Lynch y McKenna. 2018, p.67) .

El cortometraje muestra la aparición animada de seis figuras, sus cuerpos se completan (uno incluso con una radiografía del torso) con dibujos de los estómagos . Tras un fotograma de predominancia roja, aparecen unas manos que tocan los rostros de dolor. Los estómagos se llenan y su interior se anima. Aparece el fuego en la pantalla, seguido de un *flash* que da paso a una imagen de predominancia violeta y con pintura blanca simulando el vómito de las figuras. Después, vuelve a empezar el ciclo. La banda sonora del cortometraje es otro bucle: una sirena que bien podría ser una alarma antiaérea suena encadenada una y otra vez durante la animación. Las siguientes figuras 31, 32, 33 y 34 muestran el proceso de la película.



*Figura 31. Los rostros se revelan*



*Figura 32. Los hombres enferman*





*Figura 33. El rojo desencadena el vómito*



*Figura 34. Se vomita sobre un violeta de inspiración baconiana*

La importancia de este cortometraje para esta investigación reside en la relevancia que juega en su creación el uso de distintas herramientas y materiales para su producción. Como artista antes que cineasta, Lynch conoce la trascendencia que tiene el material en el proceso creativo. También es importante porque siendo su primera obra cinematográfica, ya deja entrever una de sus influencias más directas, la del pintor expresionista Francis Bacon, que aparece a lo largo de toda su filmografía. La representación de rostros gritando es recurrente en la obra de Lynch. En “El Papa y sus Antípodas” (Borau, 2007, p. 282), el cineasta español recoge una cita de Bacon que afirma que lo que ha intentado pintar no es el horror sino el grito en sí mismo. Borau establece una relación entre la pintura de Bacon y el cine pero de alimentación inversa a la señalada de Lynch y Bacon, asumiendo la influencia en el pintor irlandés de los gritos representados en *Bronenosets Potemkin* (Eisenstein, 1925). La figura 35 muestra una comparativa entre los rostros enfermos de Lynch, el grito del Papa en *Study After Velazquez* (Bacon, 1953) y el rostro de la enfermera asesinada en *Bronenosets Potemkin* (Eisenstein, 1925).



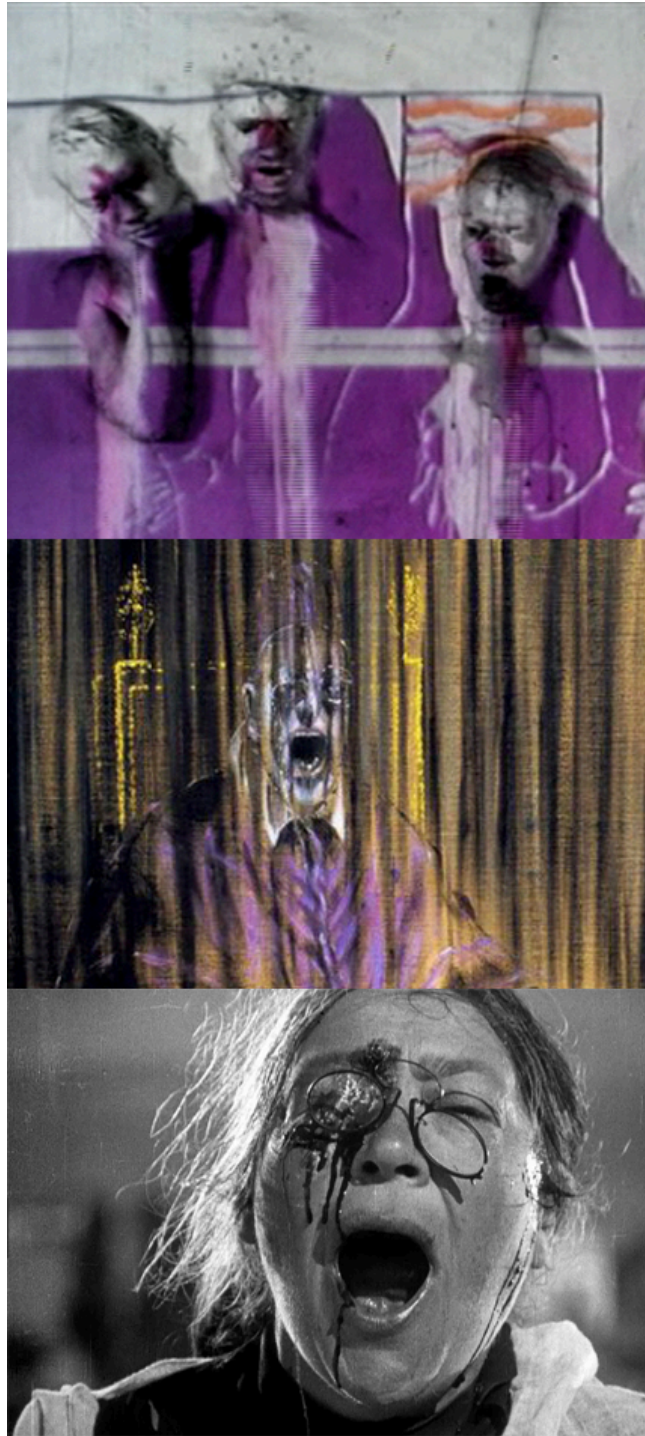


Figura 35. Comparativa de rostros en Lynch (arriba), Bacon (centro) y Eisentein (abajo)

*Six Men Getting Six* (Lynch, 1966) impresionó a un compañero alumno, H. Barton Wasserman que le dio dinero para que le creara una instalación similar para su casa. Según Corral (2018, p.30), Wasserman ofreció 1.000 dólares a Lynch para que pudiera usar una cámara mejor y hacerle su película. Con la mitad del dinero compró su cámara Bolex y con la

otra mitad intentó hacer una obra que protagonizaba su entonces pareja Peggy Reavey. Al realizar el diseño de sonido fue cuando vieron que todo el material grabado se había destruido por un fallo de la cámara. Wasserman dejó que Lynch conservara el dinero e hiciese algo más con él. Corral (2018, p. 31) especula que un corto que no aparece en todas las filmografías del realizador, *Absurd Encounter with Fear* (Lynch, 1967), pueda estar hecho con los restos de material que sí se salvaron de la cámara defectuosa. La figura 36 muestra dos fotogramas de aquel material.



Figura 36. Dos fotogramas de *Absurd Encounter with Fear* (Lynch, 1967)

Con el dinero que le quedaba de los 1.000 dólares que le dio su mecenas y algo más que consiguió gracias a su padre, Lynch emprendió el concepto y la construcción de su siguiente cortometraje, *The Alphabet* (Lynch, 1968). Esta película es un avance en cuanto a lo narrativo y a la técnica cinematográfica: mezcla acción real y animación. Es un corto de cuatro minutos de duración y está basado en una idea original de la pareja de Lynch en aquel momento, Peggy Raevey. En esta película aparecen muchos motivos de imagen que se repetirán a lo largo de toda la obra de David Lynch, como por ejemplo la figura de la mujer amenazante en claroscuro ligeramente contrapicada, se repetirá en *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) y en *Twin Peaks* (Lynch, 2017), como puede comprobarse en la figura 37.



Figura 37. Comparativa de rostros en *The Alphabet* (Lynch 1968), *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) y *Twin Peaks* (Lynch, 2017)

La banda sonora es más elaborada que en *Six Men Getting Six* (Lynch, 1966), incluye dos canciones sobre el aprendizaje del alfabeto, amalgama de efectos sonoros con música y hasta diálogo. La línea de diálogo que se escucha en el metraje es “please remember you are dealing with the human form” (por favor, recuerda que estás tratando con la forma humana). En su primer trabajo con actores, Lynch se toma esta advertencia muy en serio: una herramienta nueva, un proceso nuevo. En este cortometraje también se atisban muchas

referencias de nuevo a Francis Bacon en las animaciones como puede observarse en la figura 38.

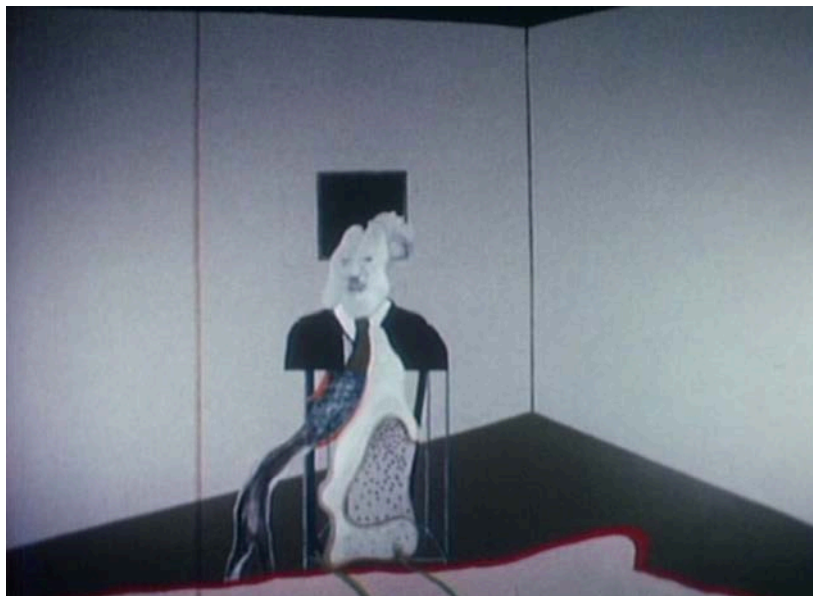


Figura 38. *The Alphabet* (Lynch, 1968) se inspira en pinturas de Bacon

Lynch, poco dispuesto siempre a explicar su obra audiovisual, dice textualmente que “it’s a nightmare about the fear connected with learning” (es una pesadilla sobre el miedo conectado con el acto de aprender) (Lynch y McKenna, 2018, p. 69). Lim (2017, p. 60) ve al final del cortometraje, en el acto de escupir sangre roja sobre la sábana una referencia a otro pintor expresionista, Jackson Pollock. En “The Alphabet and the Spirit of art” (Šivavec, 2018, p.11), el autor afirma que “The Alphabet sets up the dark atmosphere of the horror genre and film narration, which the director soon develops into a recognisable artistic expression”<sup>7</sup>.

El siguiente cortometraje del realizador es *The Grandmother* (Lynch, 1970). Esta película fue posible gracias a un premio que ganó presentando su guión y su anterior corto a un concurso y al respaldo del American Film Institute. Es una película de 34 minutos de duración, mucho más ambiciosa a nivel narrativo. Mezcla animación, aunque mucha menos

---

<sup>7</sup> *The Alphabet* pone en marcha la atmósfera oscura del género del terror y de la narrativa fílmica que el director inmediatamente desarrolla en una expresión artística reconocible (traducción del autor).

que en sus anteriores obras, imagen real a color e imagen real en blanco y negro. Lo surreal, lo onírico y lo orgánico emergen en esta historia en la que unos padres abusan de su hijo. El niño, sembrando sobre un montículo de tierra sobre una cama, hace crecer una vaina de la que emergerá su propia abuela. Lynch además ejerce en este cortometraje de director de arte, al igual que hará en su primer largometraje *Eraserhead* (Lynch, 1977). La escenografía y la construcción manual de los decorados o la manipulación de decorados naturales tienen una intención plenamente narrativa. Para la parte de metraje rodado en color, Lynch pintó de negro las paredes y de blanco las caras de los actores, como puede verse en la figura 38b. Lynch asegura “quería que las habitaciones fueran negras para que se viera lo que había allí y nadie mirara a las paredes” (Casas, 2007, p. 141). Casas aclara que estas declaraciones las extrae de *Pretty as a Picture. The art of David Lynch* (Keeler, 1997) y también recalca que, en su opinión, potencia el onirismo de la imagen, como un sueño de Jean Cocteau (Casas, 2007 p. 140). Lo cierto es que de la declaración anterior de Lynch, se extrae que ya está ejerciendo como un auténtico realizador dirigiendo con intención la mirada del espectador.



Figura 38b. Escenarios pintados de negro, piel maquillada de blanco en *The Grandmother* (Lynch, 1970)



Pero el trabajo narrativo en el que avanza el realizador con respecto a sus obras anteriores es en el ámbito sonoro. El diseño de sonido de *The Grandmother* (Lynch, 1970) deja de ser puramente atmosférico para ser narrativo. Lynch invirtió mucho tiempo en la sonorización de la película con la ayuda de un colaborador que trabajará con Lynch hasta *Blue Velvet* (Lynch, 1986), Alan Splet. Lynch afirma que cuando fue a hacer el sonido de *The Grandmother* (Lynch, 1970) le pusieron en contacto con Splet. Después de mostrarle todas las librerías de sonido, Splet dijo a Lynch que grabarían los sonidos para su película desde cero (Lynch y McKenna, 2018 pp. 89 y 90). Pasaron 63 días reclusos en los estudios creando efectos sala buscando una precisión conceptual tal que para grabar unos silbidos con el tono que Lynch necesitaba lo hacían a través de los conductos de aire acondicionado. Los diálogos en esta película son sonidos guturales salvajes, por lo que podríamos identificar los problemas de aprendizaje de Lynch y la afasia de la que habla Denis Lim (Lim, 2017, p. 24) como algo que aún está latente en esta obra.

Tras esta obra Lynch se embarca en su primer largometraje *Eraserhead* (Lynch, 1977) y no volverá al cortometraje hasta tres años después con *The Amputee* (1974). Durante una pausa por problemas financieros y logísticos del rodaje de *Eraserhead* (Lynch, 1997), uno de los directores de fotografía de la película, Frederick Elmes, recibe un encargo del American Film Institute, en cuyas dependencias se rueda el primer largometraje de Lynch, de probar dos soportes de registro de imagen videográfica en blanco y negro distintas. Una era de la firma Ampex y la otra de Sony. Lynch convenció a Elmes para realizar dos versiones de un mismo cortometraje con el fin de comparar las cintas de vídeo y que el American Film Institute decidiera cual comprar para futuros proyectos. El resultado, dos versiones del mismo que difieren en texto y duración, una dura cinco minutos (figura 39) y la otra cuatro (figura 40).



Figura 39. Versión de cinco minutos de *The Amputee* (Lynch, 1974)



Figura 40. Versión de cuatro minutos de *The Amputee* (Lynch, 1974)

Corral (2018, p. 49) señala sin especificar que algunas fuentes afirman que Lynch provocó los deterioros sonoros y de imagen de las cintas para que el American Film Institute no pudiera reutilizar las cintas y así las dos versiones del experimento pudieran sobrevivir.



McKenna (Lynch y McKenna, p.108) asegura que los ejecutivos del American Film Institute, durante el visionado de las versiones, se enfadaron al ver que Lynch era el responsable del experimento.

Se trata del primer trabajo de Lynch con vídeo. La narración y la realización es muy sencilla. Una mujer, interpretada por Catherine Coulson, escribe una carta a la vez que fuma. Mientras tanto, un enfermero interpretado por el propio David Lynch, intenta cambiarle los vendajes de sus dos muñones. El contenido de la carta lo entona en *off* la propia protagonista.

Si se superponen dos fotogramas de las dos versiones (figura 41), puede apreciarse que el encuadre es el mismo, habiendo dejado anclada la cámara con un trípode, con una leve variación que pudo derivarse de mover mínimamente la cámara al cambiar las cintas para grabar. Puede verse en la imagen siguiente, creada a partir de superponer las dos imágenes anteriores graduando la opacidad para poder comparar.



Figura 41. Superposición comparativa de las dos versiones de *The Amputee* (Lynch, 1974)

Cabe destacar también que ya por entonces Lynch, según se ve en la imagen, modificó la imagen grabada mediante un *catch letterbox* (máscara negra de dos bandas horizontales en la parte superior e inferior de la pantalla) para poder darle un aspecto más cinematográfico al huir de la relación de aspecto de vídeo de 4:3 y fingir un 16:9. Según el encuadre, esta decisión estaría tomada antes de rodar para dejar libre de interés las partes superior e inferior del encuadre para poder taparla.

Hay que saltar hasta 1988 para llegar al siguiente cortometraje realizado por Lynch. Se trata de un fragmento dentro de un encargo colectivo titulado *Les Français vus par...* (Comencini, Godard, Herzog, Lynch y Wajda, 1988). Se trataba de cinco cortometrajes encargados a cinco cineastas de prestigio internacional. El proyecto era de la revista Le Figaro Magazine, suplemento del diario Le Figaro, que en 1988 conmemoraba su décimo aniversario. Se encargó a cada realizador hacer un cortometraje sobre como veían ellos a los franceses. Lynch elige de nuevo a Frederick Elmes como director de fotografía. Hasta entonces, Elmes y Lynch habían trabajado juntos, siendo Elmes director de fotografía, en *The Amputee* (Lynch, 1974), *Eraserhead* (Lynch, 1977) y *Blue Velvet* (Lynch, 1986). El cortometraje se titula *The Cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988) y es la segunda vez que Lynch emprende una obra de ficción en soporte vídeo. Se puede apreciar la textura del entrelazado NTSC y la saturación mayor de los amarillos sobre el resto de la cromaticidad de la imagen como puede verse en la figura 42 con dos fotogramas del cortometraje.



Figura 42. Dos fotogramas de *The Cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988)

La relación de aspecto es 4:3, correspondiente a los sistemas de vídeo y televisión de la época. En una entrevista en la que se intentaban desgranar aspectos técnicos de la primera etapa de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) y posterior a la realización de su precuela *Twin Peaks: Fire walk with me* (Lynch, 1992), Lynch afirma las dificultades que tiene con el formato 4:3 en *David Lynch por David Lynch* (Rodley, 2001 p. 279-281) y con los soportes televisivos y de vídeo por la calidad de recepción de la imagen y sonido. Lynch dice en esta entrevista que rodó *Twin Peaks: Fire walk with me* (Lynch, 1992) y *Eraserhead* (Lynch,

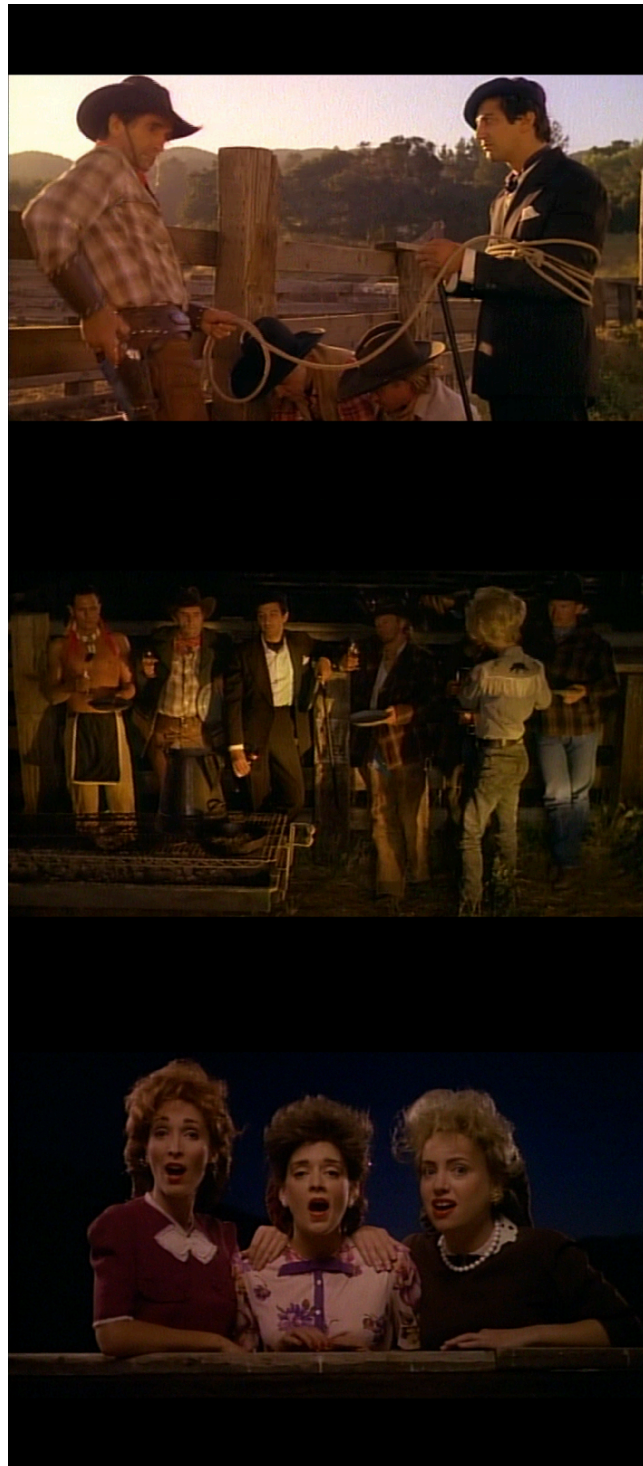
1977) con una relación de aspecto 1,85 :1 (cercano al 16:9) pero que el resto de sus obras las había rodado en Cinemascope porque el formato rectangular, a pesar de las dificultades que dan sus objetivos, para la componer encuadres es mucho más versátil. *The cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988) se presenta en una relación de aspecto 4:3 como se puede apreciar en la figura 43 que muestra tres momentos de la obra.



Figura 43. Tres fotogramas en 4:3 de *The Cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988)



Las tres imágenes tienen suficiente aire en la parte superior del encuadre y poca información en la parte inferior. Si se les aplica un *catch letterbox* negro, la imagen queda en una composición de aspecto 1,85:1, como puede verse en la figura 44.



*Figura 44.* Los mismos fotogramas de la figura 43 con una máscara aplicada. No se pierde información y la imagen se convierte en panorámica

Las dos veces que Lynch ha hecho un cortometraje en vídeo que solo permitía una relación de aspecto de tamaño de fotograma 1,33:1, ha grabado los planos dejando aire por arriba e información de imagen prescindible por abajo para tener la opción a imitar la estética cinematográfica predominante, la relación de aspecto 1,85:1 y huir de una de las características físicas del soporte vídeo. Otro aspecto fundamental de la realización en soporte de vídeo es el uso que da a los efectos especiales que permitían la edición de video lineal en aquella época: cortinillas y transparencias. Lynch utiliza el plano de un tambor para realizar cortinillas circulares para transiciones y durante los números musicales que tiene la obra usa de manera casi constante las superposiciones y encadenados. El resultado narrativo de estos efectos es onírico y surreal y recuerda a lo que posteriormente utilizará en la última película no digital de Lynch, *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) en la secuencia de apertura, como se muestra en la comparativa de la figura 45.



Figura 45. Comparativa de superposiciones en *The Cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988) en la parte superior, y *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001), en la inferior

Entrevistado (Päini, 2016, p. 265) acerca de la similitud entre la secuencia precréditos de *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) y su trabajo litográfico, Lynch responde afirmativamente. En la misma entrevista, Lynch es cuestionado por las recurrencia estilística de las sobreimpresiones en su obra y sobre cómo esta técnica actualmente ya no es una marca de estilo del cine contemporáneo, pero sí lo era en periodo de vanguardias donde el cine no



dependía tanto de la narración. El autor de la entrevista también cuestiona la similitud entre la técnica litográfica y la de las sobreimpresiones cinematográficas. Lynch responde:

Me encantan las sobreimpresiones. Tienen algo mágico, porque no podrían conseguirse de otro modo. ¡Son accidentes afortunados! Cuando tienes una piedra existe la posibilidad de que las cosas interactúen de forma orgánica. Puedes conseguir muchos accidentes afortunados que no lograrías de ninguna otra manera. Es como si el hombre y la naturaleza trabajasen codo con codo. Haces algo y, en todo lo demás, la naturaleza te echa una mano. Trabajas con las posibilidades de la técnica, pero siempre interviene la magia porque no puedes tenerlo todo controlado (Päini, 2016, p. 265).

En cuanto al contenido de la obra, se trata de una comedia absurda basada en tópicos característicos de la representación de los franceses y los norteamericanos. Narra el encuentro en un rancho de un francés con unos *cowboys*. Los *cowboys*, evocan al western como género cinematográfico norteamericano puro, y el francés tiene boina, bigote perfilado y lleva consigo pan de baguette, botellas de vino tinto, un plato con queso *camembert* y patatas fritas (*french fries*, en inglés, lo que hace deducir a los *cowboys* que el personaje es francés). Después del encuentro se suceden dos números musicales de *rock'n roll* y *country* y acaban todos entablando una amistad sellada con una Estatua de la Libertad que el francés saca de su baúl. La película también es la primera colaboración de Lynch con el actor Harry Dean Stanton con quien volverá a trabajar en otras películas y proyectos, los dos últimos *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Twin Peaks* (Lynch, 2017). Juan M. Corral (2018, p. 132) señala que *The Cowboy and the Frenchman* no es para nada un ejercicio inofensivo de comedia, sino que tiene un importante componente experimental y que además está relacionado con el

cortometraje malogrado *Absurd Encounter With Fear* (Lynch, 1967), ya que los dos abren, a su juicio, con planos similares de figuras humanas entre laderas de paja.

El último cortometraje no digital de David Lynch es *Premonition Following an Evil Dead* (Lynch, 1995). Se trata de un episodio dentro de otra película colectiva, *Lumière et Compagnie* de 1996 y que reúne 41 realizadores para dirigir cada uno de ellos un cortometraje de alrededor de 50 segundos de duración rodado con la cámara y emulsión originales de los hermanos Lumière datados en 1885, para celebrar el centenario de la invención del cine. Una vez más la herramienta de captación de imagen será determinante en la construcción del relato ya que el uso de esta cámara y emulsión impone condiciones. Casas (2007, p. 312) cuenta que el proyecto original fue coordinado por el fotógrafo e investigador de Historia del cine Phillipe Poulet y por la fotógrafa Sarah Moon. Además de imponer la cámara y la emulsión original, se impusieron otras normas: no habría montaje de corte, solo se podría utilizar luz natural, los realizadores solo disponían de tres tomas máximo para realizarlas y la película no podía tener sonido sincronizado. Lynch en uno de los extras de la edición en DVD de sus cortometrajes *The Short Films of David Lynch* (Lynch, 2002) cuenta que además una de las restricciones era que una vez se empezaba a articular la manivela, no se podía parar. Lynch rodó en varias localizaciones correlativas y con cortinillas de rodaje basadas en fuego, blancos y negros para poder pasar de una secuencia. No hay edición post rodaje sino en la propia cámara y emulsión. Se trata del cortometraje más complicado técnica y formalmente de todos los propuestos en el proyecto. La mayoría de ellos se limita a anclar la cámara con el trípode y filmar lo que el realizador pone delante de la cámara, pero Lynch consigue un hito formalista: rodar en un plano secuencia y hacer creer que es una secuencia montada en postproducción, da la vuelta al sentido de continuidad espacio-temporal que es la esencia del plano secuencia para convertirlo en una narración fragmentada espacio-temporalmente. En la obra existen 5

secuencias. En la primera secuencia la policía encuentra un cuerpo en un descampado (figura 46).



*Figura 46.* Descubrimiento del cadáver

En la segunda secuencia puede verse una mujer en un salón (figura 47).



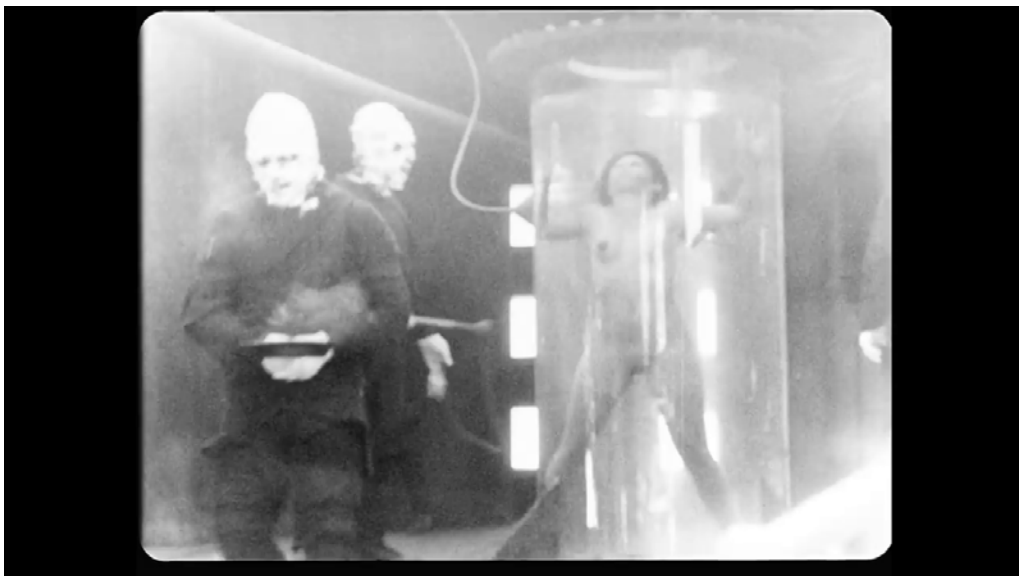
*Figura 47.* Mujer en el salón previa a la premonición

La secuencia primera y segunda conviven en tiempo pero no en espacio, luego es una narración en paralelo.

Después vienen dos saltos espaciales y de temporalidad indeterminada, y se entienden que son las premoniciones que tiene el personaje femenino de la segunda secuencia (figuras 48 y 49).



*Figura 48. Primera premonición/ensoñación*



*Figura 49. Segunda premonición/ensoñación*

Estos dos espacios oníricos y surreales dan paso al retorno al espacio de la segunda secuencia pero en un tiempo más avanzado ya que llamará a la puerta la policía, que ha descubierto el cadáver en la secuencia primera que coincidía en tiempo con la segunda.



Figura 50. Notificación del deceso

En apenas 55 segundos conviven rodados en una toma sin cortes, cinco secuencias, cuatro temporalidades y cuatro decorados distintos.

Para pasar de un decorado de rodaje a otro, Lynch utiliza transiciones físicas de rodaje.

En la película, antes del cortometraje viene montado el *making of* del corto, en el que se puede ver a Lynch dando órdenes con un megáfono para la ejecución de las transiciones. La primera consiste en una cortinilla que tapa la lente y deja el cuadro en negro hasta que la cámara llega al siguiente decorado. Esta primera transición (figura 51) dura 79 fotogramas. Para esta transición Lynch grita “*wipe one... open... close*” (cortinilla uno, abre, cierra).



Figura 51. Transición de escenarios con cortinilla física en seis partes

La segunda transición (figura 52) es idéntica a la primera en técnica pero varía su duración, 149 fotogramas. Para esta segunda cortinilla grita “*wipe two*” (cortinilla dos).



Figura 52. Transición de escenarios con cortinilla física en seis partes

Para la tercera transición (figura 53) grita “*smoke!*” (humo). Es literalmente una cortina de humo que deja el fotograma en blanco durante el *travelling* hasta el tercer decorado.



Figura 53. Transición de escenarios con cortinilla de humo en seis partes

La última transición (figura 54) se compone de otro *travelling* hasta una tela negra que Lynch manda prender fuego gritando “*light it!*” (¡préndelo!). La cortina se desintegra y deja al descubierto el último decorado.



Figura 54. Transición de escenarios con cortinilla de fuego en seis partes



#### 1.3.4. Trabajos publicitarios y musicales del realizador

Lynch es también un prolífico autor publicitario. Su debut en publicidad fue en 1988 (Casas, 2007, p. 52) con cuatro anuncios para Calvin Klein *Obsession* (Lynch, 1988). Según el mismo autor no fue hasta 1994 cuando Lynch se convirtió en un habitual del audiovisual publicitario coincidiendo con el fracaso comercial de *Twin Peaks Fire Walk with Me* (Lynch, 1992). Desde entonces ha realizado sobre todo anuncios para perfumes: *Opium* (Lynch, 1990), *Who is Gio?* (Lynch, 1992), *Trésor* (1993) y *Fahrenheit* (Lynch, 2004). Ha realizado anuncios para más marcas y sectores pero es en el del perfume y en el del automóvil en los que más ha quedado marcada su identidad visual. Casas destaca también *Clean Up. We care about New York* (Lynch, 1990), una campaña para concienciar a los ciudadanos de Nueva York sobre la importancia de mantener la ciudad limpia y salubre. Lo que remarca (Casas, 2007, p.53) es que el estilo visual de Lynch fue más efectivo que nunca por lo oscuro y siniestro del mensaje a comunicar.

Se considera necesario revisar el historial publicitario del realizador ya que una de las primeras consecuencias estilísticas en la obra de Lynch tras la realización de *Inland Empire* (Lynch, 2006) es *Lady Blue Shangai* (Lynch, 2010). Se trata de un cortometraje de 16 minutos de duración en Alta Definición para la firma Christian Dior. Tiene similitudes argumentales y formales con *Inland Empire*: la protagonista de la historia es una mujer envuelta en un misterio, la trama arranca en un hotel y con un tocadiscos analógico presente, y aunque este trabajo esté rodado en Alta Definición y no en DV, Lynch fuerza la imagen para no esconder su naturaleza electrónica. La calidad y el detalle son mayores y se huye de cualquier imagen que pueda parecer *amateur* pero mantiene la saturación propia del digital, la interpolación de campos de imagen, el uso de la cámara en mano, una gran profundidad de campo y el uso de lentes angulares. La iluminación no es natural, se trata de un vídeo para una

marca de perfumes y la imagen debe ser de calidad, no debe haber lugar para el grano ni la ganancia.

La relevancia de este anuncio es que una película de presupuesto y exhibición limitados y con la estética tan radical de *Inland Empire* haya conseguido convencer a una marca de moda tan poderosa como Christian Dior para adoptar su estética para vender un producto de lujo. Es el primer paso de la influencia de la primera película digital de David Lynch.

Lynch también ha trabajado dentro del audiovisual musical. Hasta el año 2006, según Casas (2007, pp. 67-69), se recogen *Wicked Game* (Lynch, 1991) para Chris Isaak, *Longing* (Lynch, 1995) para X Japan, *Rammstein* (1997) para Rammstein y *Thank you, Judge* (Lynch, 2002) para David Lynch y Bob Neff. Después de *Inland Empire*, Lynch dirigirá *videoclips* para sus propios álbumes de música también influenciados por la estética y el proceso creativo de la película como es el caso de *Crazy Clown Time* (Lynch, 2012).

Destacable es el caso de *Industrial Symphony No.1* (Lynch, 1990). Se trata de una especie de ópera audiovisual que fue registrada en vídeo por el realizador como una función multicámara. Se destaca esta obra porque es otro de los momentos en la carrera de Lynch en la que utiliza el vídeo de manera expresiva. Decide hacerlo además en un producto vanguardista y experimental como este que mezcla ópera, performance y realización audiovisual. El espectáculo no solo estaba filmado en vídeo sino que, además, incluía a los operadores de cámara en escena (figura 55) y la señal de vídeo era transmitida a monitores también en escena (figura 56), recordando a la *Número Deux* (Godard, 1975), película que también experimentaba con la señal de vídeo.



Figura 55. Operadores de vídeo como parte de la ficción



Figura 56. Señal de vídeo regrabada como parte de la ficción

### 1.3.5. davidlynch.com: primeras experiencias con el soporte digital y génesis de *Inland Empire*

El germen de *Inland Empire* (Lynch, 2006) se encuentra en el trabajo que desde principios del Siglo XXI el director realizó para internet. David Lynch abrió su sitio de internet y comenzó a crear material para su web davidlynch.com. Estos trabajos fueron su toma de

contacto con la tecnología digital. *Room to Dream* (Lynch y Mckenna. 2018, p. 413) reproduce el mensaje de bienvenida que se envió por correo electrónico:

THIS IS THE DAVIDLYNCH.COM NOTIFICATION!!!!!!!!!!!!!! ON MONDAY, DECEMBER 10, 2001, AT 9:45 AM STARNDARD TIME, DAVIDLYNCH.COM WILL LAUNCH ITS MAIN SITE... THIS WILL BE FOLLOWED SHORTLY BY THE LAUNCH OF "NEW SERIES" EXCLUSIVELY FOR THE NET, AND IN TURN, THEY WILL BE FOLLOWED BY THE OPENING OF THE STORE...THANK YOU FOR YOUR INTEREST IN DAVIDLYNCH.COM... I LOOK FORDWARD TO SEEING YOU THERE.<sup>8</sup>

DAVID LYNCH

En *David Lynch, Cruzando la cortina roja* (Corral, 2018) se hace un exhaustivo repaso de la obra y relevancia del trabajo en la web de David Lynch. Junto con *Room to Dream* (Lynch y Mckenna, 2018) son las obras que más relevancia dan al trabajo para internet, ya que con el paso de los años ha ido ganando peso en los libros editados.

Mckenna afirma en *Room to Dream* (Lynch & McKenna, 2018) que después de la experiencia con *The Straight Story* (Lynch, 1999) y *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001), el realizador buscaba formar un equipo de gente joven y enérgica para emprender otros viajes creativos, buscando procesos creativos parecidos a los que llevaron a la filmación de *Eraserhead* (Lynch, 1977) y que requerían un fuerte compromiso con la obra a crear. En 2001, la prioridad de Lynch ya no era rodar películas. El libro de Mckenna y Lynch (2008,

---

<sup>8</sup> Esto es el anuncio de davidlych.com. El lunes 10 de diciembre de 2001, a las 9 horas y 45 minutos, horario estándar, davidlych.com lanzará su sitio web principal, al que seguirán en breve lanzamientos de series nuevas exclusivas para la web. Posteriormente se abrirá la tienda. Gracias por vuestro interés en davidlych.com. Espero veros pronto por ahí (traducción del autor).

p.411) recoge la siguiente cita de Neal Edelstein, productor de *Lumière et compagnie* (Lynch et al. 1995), película en la que participa Lynch como realizador de un fragmento, y de las películas de Lynch *The Straight Story* (Lynch, 1999) *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) así como del episodio piloto de la serie que nunca fue *Mulholland Drive* (Lynch, 1999).

“David was one of the first people I knew who got involved with the internet, and when he started doing programming it was like he was starting his own TV station” (Lynch & McKenna, 2018, p 411)<sup>9</sup>

Definitivamente, la residencia y taller de David Lynch fueron convertidos en una suerte de estudios de televisión emitida vía internet. El modelo de la web era sencillo, mediante una suscripción mensual de 9,97 dólares, los abonados sufragaban la producción de contenido dirigido por Lynch. En la web también se podían encontrar DVD editados por Lynch. Se editaron copias restauradas y supervisadas por el director de *Eraserhead* (Lynch, 1977) y *The Short Films of David Lynch* (Lynch, 2002), CDs musicales de la banda que formó junto a su ingeniero de sonido John Neff, *BlueBob*, café de marca David Lynch o tazas firmadas de *merchandising*. Las cuotas y las ventas de todo el material citado sufragaban todos las producciones de Lynch para internet.

Aunque ni Lynch ni McKenna hacen referencia a otros trabajos para la web más allá de *Head With Hammer* (Lynch, 2001), *Rabbits* (Lynch, 2002), *Dumbland* (Lynch, 2002) y *Out Yonder* (Lynch, 2007), el trabajo para la internet de Lynch es prolífico e importante para lo que posteriormente será *Inland Empire* (Lynch, 2006).

---

<sup>9</sup> David fue una de las primeras personas que conocía que se involucraron en internet y cuando empezó a programar era como si estuviera arrancando su propia cadena de televisión (traducción del autor).

Según Juan M. Corral (2018, p. 242), *Pierre and Sonny Jim* (Lynch, 2001) es el cortometraje que avanza lo que vendrá durante los próximos 7 años, un inicio en una nueva etapa creativa.

*Pierre and Sonny Jim* (Lynch, 2001) se trata de un cortometraje de tres minutos y medio de duración, rodado en DV y con una relación de aspecto 1:1,33. El realizador crea dos figuras antropomórficas a partir de unos guantes de látex hinchados, con ojos, nariz y boca pintados a los que viste con ropa de hombre para completar su antropomorfización (figura 57).



Figura 57. *Pierre and Sonny Jim* (Lynch, 2001)

El fondo es una fotografía congelada. En el cortometraje, que arranca con un encadenado desde un fondo negro, los dos personajes dialogan entre ellos emitiendo sonidos guturales, parecidos al balbuceo de un bebé. Al diseño de sonido se añaden efectos sala de roce de gomas para enfatizar el origen material de los personajes. Al final del diálogo al personaje de la camisa blanca se le desprende la cabeza y desaparece del encuadre. El otro personaje se inquieta por lo ocurrido y sale del encuadre. La película acaba fundiendo a negro.

Según el monográfico *David Lynch, Cruzando la cortina Roja*, la pieza no era trascendental para Lynch:

En cierta medida el director no pretendía presentar esta pieza como una obra trascendental, siendo solo el ejemplo de las dificultades que estaba teniendo el hombre para mantenerse en una industria cada vez más cambiante y comercial. Lynch firmó *Pierre and Sonny Jim* por el único motivo de mantenerse en activo a nivel personal (Corral, 2018, p.242).

La producción de Lynch para la web se centra en casi todas las variaciones de creación audiovisual: animación, series de ficción, experimentos cercanos a la videoinstalación, documentales y hasta informativos e incluso todas ellas en convergencia.

En el caso de piezas informativas podemos incluir los partes meteorológicos que el propio David Lynch daba a sus usuarios (figura 58). La técnica era sencilla, no tenía una política estricta de realización. Lo que tenían todos en común era el saludo inicial a los suscriptores de davidlynch.com, el decir en qué día se encontraba. Posteriormente, Lynch miraba por la ventana para informar de la meteorología de una manera somera y nada científica. Los videos acababan deseando un buen día o semana a los suscriptores.



Figura 58. Dos momentos del Informe meteorológico del 28 de Octubre de 2008. Se dirige al espectador/usuario y mira al cielo para dar su comentario sobre el tiempo



Dentro de los cortos documentales destacan aquellos que, protagonizados por el propio David Lynch, mostraban el proceso creativo del realizador en otras disciplinas como pintura y escultura. Su cortometraje *Lamp* (2003) muestra el proceso de creación de una escultura lámpara (figura 59).



Figura 59. Lynch construye con sus propias manos una lámpara/escultura en *Lamp* (Lynch, 2003)

Está rodada con una proporción de pantalla 4:3, utilizando una cámara DV muy lejana a una resolución de HD. La textura de vídeo no está disimulada y los blancos tienden a quemarse. Esto último será casi una nota estilística dentro de su producción para internet rodada en soporte DV. En la película podemos ver a Lynch explicando qué va a hacer y por qué usa los materiales que utiliza para hacerlo. Al final de la película no se ve la lámpara acabada, simplemente se ve una fase avanzada. Lynch mira satisfecho y se va a por un café. Esta película es importante por lo en serio que se toma la construcción de objetos y películas y

por la obsesión por los materiales de creación. A continuación se transcribe y traduce unas declaraciones a los miembros de la web tras una pregunta sobre la película *Lamp*.

He hecho 3. Dos y media, vamos, porque la tercera que es la de la película, nunca ha sido terminada. He estado trabajando en la película así que no he tenido la oportunidad de acabar la lámpara. Quizá en este otoño pueda acabarla y quizá la película tenga un gran final (traducción del autor). *Members Questions* (Lynch, 2007).

Dentro de los trabajos de no ficción también se encontraban charlas del realizador contestando a preguntas que los miembros de la web mandaban al *webmaster*. Era una manera de recoger los *chats* que el propio David mantenía con los usuarios registrados pero dejando constancia de ellos, resumiendo y destacando las preguntas más interesantes a juicio del realizador.

La mayoría de estos confesionarios de Lynch mantenían una estética parecida: plano medio-corto del realizador sentado, con un fondo de cortinas rojas y con un micrófono de doblaje frente a él, como por ejemplo el fotograma ilustrado en la figura 60. Lynch escucha una voz en *off* que repite las preguntas de los miembros y Lynch responde. La variedad de las preguntas es absoluta: desde procesos creativos hasta experiencias gastronómicas personales del realizador.



Figura 60. David Lynch respondiendo preguntas de usuarios en [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com)

Esta estética y forma de representación la tomó del documental que dirigió en 2001 también para la *web* titulado *Eraserhead Stories* (Lynch, 2001), como se puede ver en la figura 61, en los que rememoraba todo el proceso de producción y elaboración de su primer largometraje. Según el la base de datos de IMDB, el documental fue estrenado el 6 de septiembre de 2001, tres meses antes del lanzamiento del sede web. Este documental se incluye dentro de la edición especial de DVD que se lanzó a la venta en [davidlynch.com](http://davidlynch.com).



Figura 61. Lynch ante el micrófono en *Eraserhead Stories* (Lynch, 2001)

La producción más fecunda de Lynch en internet puede catalogarse de experimental. Son narraciones cortas que mezclan fotografía, animación con Shockwave Flash, After Effects, diseño de sonido y video digital. Las siguientes figuras, de la 62 a la 70, ilustran fotogramas de algunas de las piezas que produjo en esta etapa.



*Figura 62. Head with Hammer (Lynch, 2001)*



*Figura 63. Pig Walks (Lynch, 2002)*



Figura 64. *The Coyote* (Lynch, 2002)



Figura 65. *Factory Mask* (Lynch, 2002)

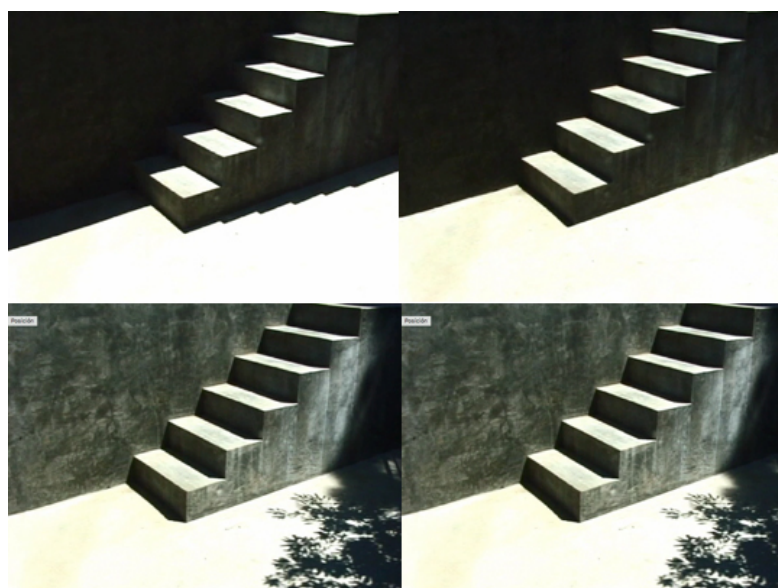


Figura 66. Cuatro momentos de *Intervalometer Experiment 02* (Lynch, 2002)





*Figura 67. The disk of sorrow is installed (Lynch, 2002)*



*Figura 68. Dead Mouse with Ants (Lynch, 2002)*



*Figura 69. Industrial Soundscape (Lynch, 2002)*



Figura 70. *BlueBob Egg* (Lynch, 2004)

En los experimentos citados, se puede reseñar que todos tienen una proporción de fotograma de 4:3, salvo *The Disk of Sorrow is Installed*, que tiene una relación de aspecto de 16:9, el estándar cinematográfico. Sobre la gestación de *Industrial Soundscape* (Lynch, 2002), Lynch afirma lo siguiente:

*Industrial Landscape...* En *Eraserhead*, rodamos una escena en una cosa que llamábamos Los Tanques, que estaban donde está ahora el Beverly Center. Para mi era más que el cielo. Era como si hubiera ido al cielo y pudiera regresar siempre que quisiera. No sé cuando se construyeron estos tanques pero eran gigantes, de un acero precioso... había formas y unas válvulas fantásticas. Estaba como encerrado en el tiempo, había envejecido de una forma tan hermosa... Estaba rodeado de un gran donut de tierra, porque tenían aceite y de esa forma si explotaban el aceite se contendría. Una gran montaña lo rodeaba. Estando abajo, no podías ver nada más que eso fuera de la montaña. Así que era un mundo completo. Era precioso. Un día iba conduciendo y sabía que iba a ser destruido, y cogí mi cámara y una noche tomé una tirada de fotos de la demolición... creo que lo hice dos noches. Y una de esas fotos se usaron para *Industrial Soundscape*. Entonces, con *After Effects* y *Photoshop*... quité



cosas e hice que otras se movieran a un ritmo, hice la música... todo como un experimento. Pero fue muy divertido de hacer. La gente hace estas cosas... y todos los que las hacen aprecian este milagro de la tecnología de hoy. Es un milagro. Es realmente genial. Realmente genial (traducción del autor). *Members Questions* (Lynch, 2007).

Estas declaraciones son significativas porque en ellas el autor afirma que son experimentos audiovisuales y da su opinión positiva sobre las oportunidades de creación que otorga el desarrollo tecnológico digital. En otra respuesta a los miembros de suscripción a davidlynch.com, el realizador cuenta lo siguiente:

Quiero decir que hay algunos muy leales y verdaderos miembros en davidlynch.com. Y ahora que miro al centro de la lente quiero agradecerélos. Ha sido muy importante para mí que hayáis estado en ello. Y tengo ese gran sentimiento de que he conocido gente de todas partes del mundo a través del sitio, he hecho amigos y también me han inspirado en ocasiones en el *chat* y por las ideas que han surgido aquí así que muchas gracias (traducción del autor). *Members Questions* (Lynch, 2007).

Lynch disfrutaba de los *chats* con miembros y como decía arriba surgieron ideas y colaboraciones con miembros. Dentro de los trabajos de ficción, Lynch hizo cortometrajes entre los que destacan *The Darkened Room* (Lynch, 2002) y *Boat* (Lynch, 2007). *The Darkened Room* (2002) comienza con imágenes de Japón y una mujer japonesa preguntando constantemente *Where are the bananas?* (¿Dónde están los plátanos?). Se trata de metraje de una colaboración vía internet con Etsuko Shikata, que es quién aparece en el comienzo del cortometraje. A través de los *chats* de davidlynch.com, Lynch conoció a Shikata y ella le

propuso crear un juego que se llamaba precisamente *Where are the bananas?* Lynch hizo una animación pero el juego no salió adelante, parte de lo trabajado para el juego se incluyó al principio del cortometraje.

El cortometraje tiene dos texturas distintas. La primera parte, el material rodado para lo que nunca fue *Where are the bananas?*, tiene una calidad de imagen muy inferior al DV. Sin definición, colores empastados y una escala cromática realmente pobre. Por ejemplo, en los parlamentos a cámara de la actriz japonesa, la textura de la pared es irreconocible por falta de definición. Este material fue recibido por Lynch, pero no rodado por él. Después del parlamento de los plátanos, en el minuto dos y segundo 10, reaparece la actriz japonesa, con mucha más definición y la textura de la pared se aprecia perfectamente. Este material sí puede estar rodado por Lynch o al menos más supervisado por él, como muestra la figura 71.

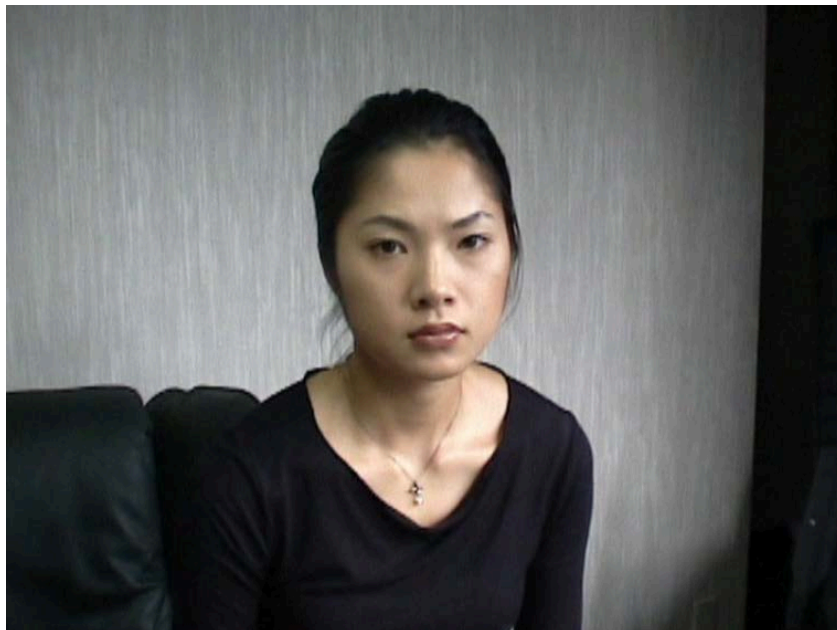


Figura 71. Etsuko Shikata en *The Darkened Room* (Lynch, 2002)

La actriz ya habla de una habitación y una mujer llorando en ella, fotograma que queda ilustrado en la figura 72.



Figura 72. *The Darkened Room* (Lynch, 2002)

*Boat* (Lynch, 2007) es un cortometraje protagonizado por el propio David Lynch. Los autores describen este cortometraje como un video familiar (Casas, 2007, p.74) o un vídeo casero (Corral, 2018, p.248). En él, la voz en *off* de Emily Stofle se superpone a unas imágenes con el nivel de blanco tan alto que llega a quemar la imagen en casi la totalidad del cortometraje. Es de los trabajos para la web en el que más se exagera la textura del vídeo digital en DV. El vídeo narra un viaje interdimensional en una lancha a lo largo de un lago desde la dimensión del día, con los blancos quemados, a la dimensión nocturna casi negra (figura 73).

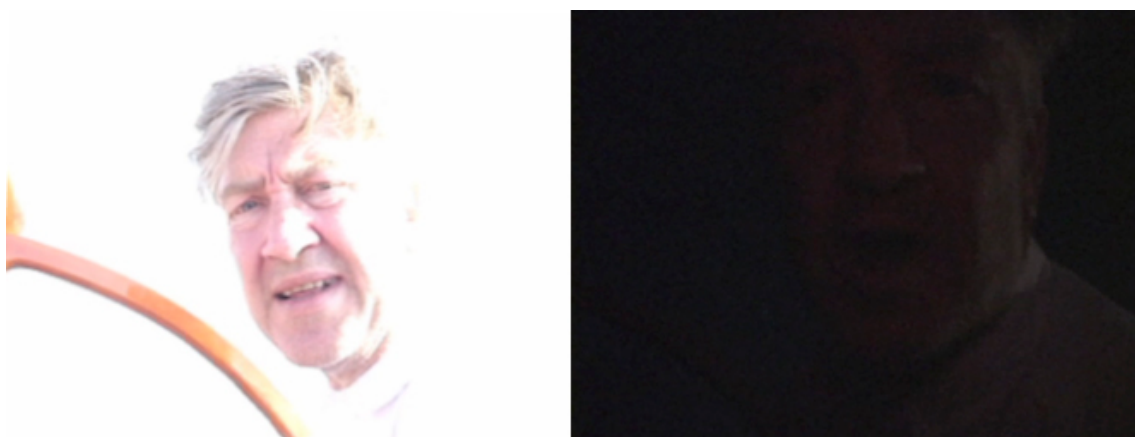


Figura 73. El día y la noche en *Boat* (Lynch, 2007)

En davidlynch.com también hubo sitio para las narraciones serializadas: *DumbLand* (Lynch, 2002) y *Rabbits* (Lynch, 2002). En *Room to Dream* (Lynch y McKenna, 2018, pp. 431-432), Lynch relata que los ayudantes que había contratado para asistirle en el trabajo le instalaron un ordenador con Photoshop y Shockwave Flash. Alrededor del año 2001, cuando la animación en Flash empezaba a despuntar como una forma accesible y fácil de crear contenidos animados por ordenador. Afirma que le enseñaron a retocar fotografías y que ese fue el inicio de una nueva etapa creativa en la que él podía hacer todo. Asegura también que aprendió a utilizar Shockwave Flash creando *DumbLand* (Lynch, 2002). Lynch afirma también que esta serie fue un encargo de los ejecutivos de Shockwave para promocionar la plataforma. La serie consta de ocho episodios. La figura 74 muestra tres instantes del primero.

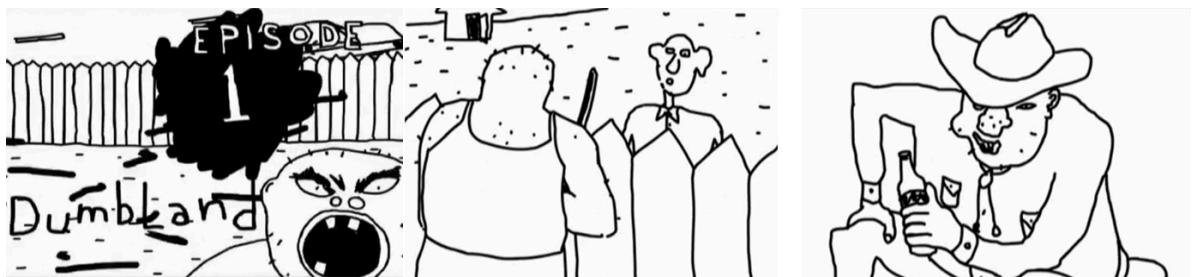


Figura 74. Animación tosca en Shockwave Flash en *DumbLand* (Lynch, 2002)

Los diseños de personajes y escenarios son esperpénticos, el humor es absurdo y salvaje y la animación de la acción es deliberadamente tosca.

*Rabbits* (Lynch, 2002) es la producción para davidlynch.com que más repercusión tuvo fuera del público de internet y que el propio Lynch integraría más tarde dentro del montaje de *Inland Empire* (Lynch, 2006). Lynch toma el lenguaje esencial de la *sitcom* (comedia de situación) y compone siete capítulos de distinta duración. El más largo es el primero. A diferencia de la mayoría de los trabajos digitales para la web que están rodados y publicados en 4:3, esta serie tiene una relación de aspecto de fotograma de 16:9, el estándar cinematográfico, como se muestra en la figura 75.



Figura 75. *Rabbits* (Lynch, 2002), de los primeros trabajos en 16:9 de Lynch rodados en DV

Rodada en DV con una cámara Sony PD-150, la misma que utilizará para rodar *Inland Empire* (Lynch, 2006). El tiro de cámara y el encuadre es siempre el mismo a lo largo de toda la serie, salvo en el capítulo 5, que hace un corte para pasar de un plano general a un plano detalle de un teléfono, como se muestra en la figura 76.

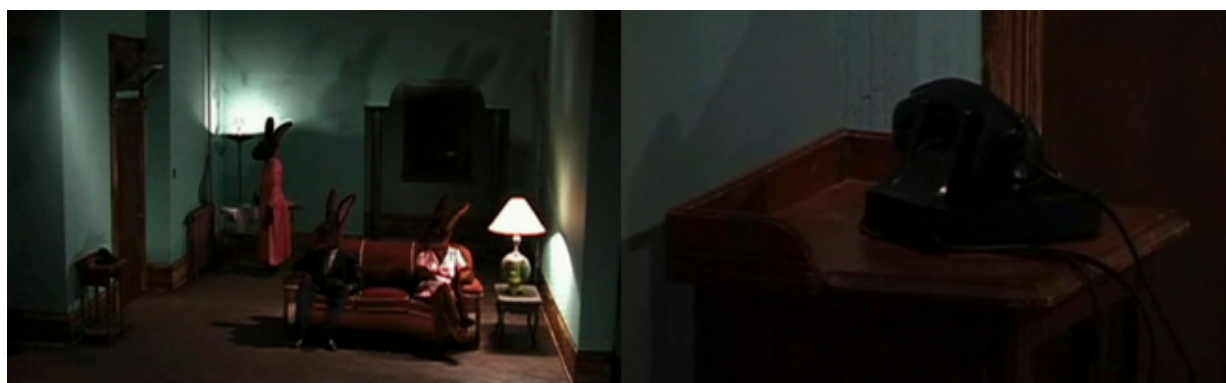


Figura 76. El único cambio de plano de toda la serie, un brusco corte de plano general a plano detalle

La intención de subrayar que se trata de una representación teatral está explicitada desde el comienzo con unos títulos de crédito que aparecen tras descorrerse una cortina, de creación digital. Los personajes son tres conejos antropomorfos, interpretados por Naomi Watts, Laura Helena Harring, Rebeckah del Río (que sustituye a Harring en los números musicales) y Scott Coffey. Angelo Badalamenti se encargó de la música y John Neff ayudó a Lynch con la mezcla de sonido. Además del lenguaje visual (encuadre o salidas y entradas de personajes en el plano que coinciden con salidas y entradas de personajes en decorado) la mezcla de sonido, con sus risas enlatadas y aplausos de archivo, remarca la intención de imitar el lenguaje de *sitcom* americana clásica rodada con público en directo para más tarde revertir su sentido. El diálogo se basa en preguntas y respuestas casi aleatorias. Se crea un clima de surrealismo y misterio absoluto. En esta obra, además, Lynch también experimenta con la composición y efectos digitales (figura 77): en varios momentos de la serie la pantalla se tiñe de rojo, en los momentos musicales aparece incrustado en el fotograma una composición digital de una bola negra ardiendo y para alguna transición utiliza desenfoques de postproducción (figura 78).

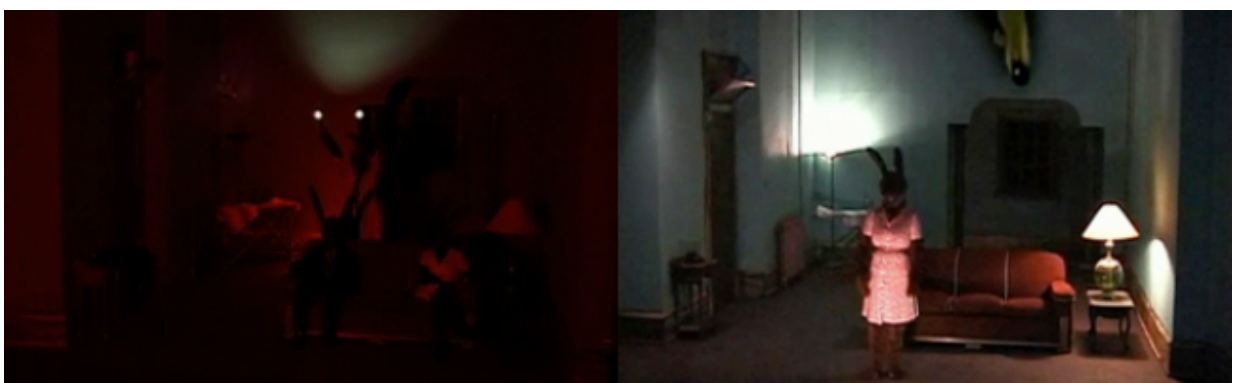


Figura 77. Efectos digitales de postproducción



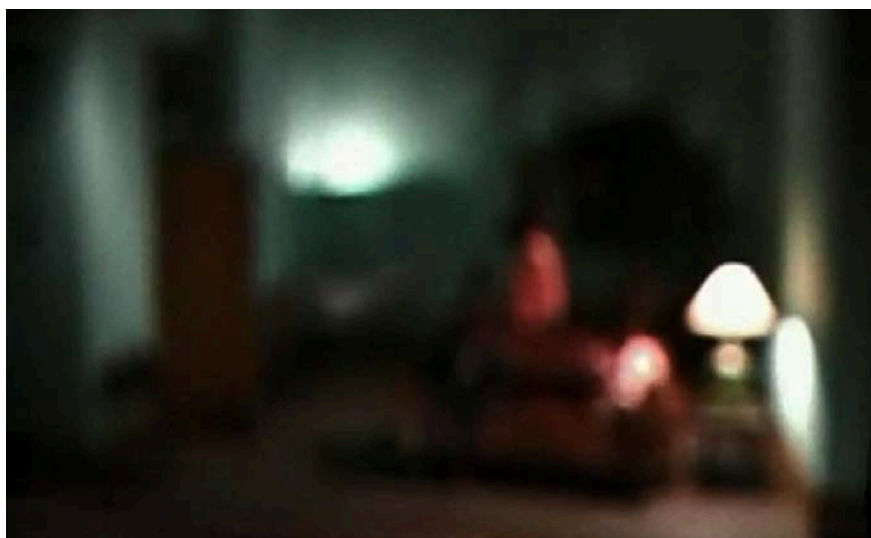


Figura 78. Transiciones de desenfoque de postproducción

Las consideraciones de producción del propio Lynch sobre *Rabbits* son suficientemente relevantes como para incluirlas a continuación.

El primer rodaje de *Rabbits* fue al pie de la colina y fue todo un sueño. Era un *set* y para los vecinos que podían verlo probablemente pareciera cutre. No estaba limpio y bien, pero era precioso, parecía un teatro. Con una obra al aire libre, pero que solo funcionaría de noche para tener oscuridad y el control sobre las luz. Aquellos días vinieron Naomi Watts, Laura Helena Harring y Scott Coffey. Era la noche más bonita del verano, creo que era agosto. Mientras había luz les enseñaba por donde ir, porque había agujeros... Pero también rampas. Era muy fuerte y seguro, pero aun así tenías que tener cuidado en zonas concretas. Estaba cerca del combo donde teníamos los monitores y las comunicaciones para hablar con los actores, altavoces... En el tejado teníamos las luces y la cámara. Era muy intrincado, era un auténtico *set* de rodaje. Fue muy divertido rodar aquella noche. Se nos hizo muy tarde. Y ahí nos metimos en problemas porque los altavoces eran lo suficientemente potentes para que los actores escucharan y en *The Canyons* el sonido viaja. No estuvo bien rodar hasta tan tarde con



este ruido, pero fue un gran rodaje (traducción del autor). *Members Questions*, (Lynch, 2007).

En estas declaraciones se destaca el modo de trabajo que Lynch empleó en *Rabbits* y que es extrapolable a casi todas sus obras para la web: convertir su jardín en un *set* de televisión.

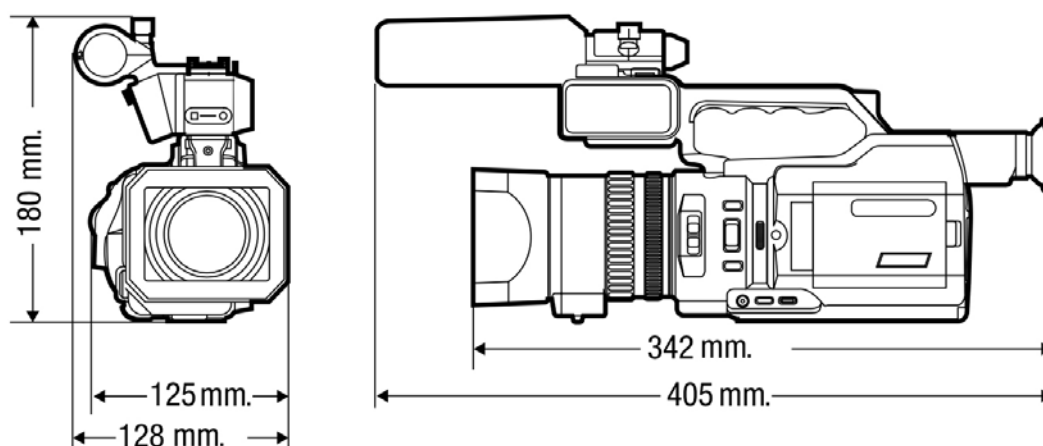
Finalmente Lynch acabará cansado de la esclavitud de tener que crear contenido para la web. Siente presión porque los usuarios están pagando y tiene que crear contenido. Lo considera una esclavitud y finalmente, años después de *Inland Empire*, transforma el sitio web en una plataforma desde la que promocionar su primer álbum musical firmado como David Lynch, *Crazy Town Clown* (Lynch, 2012), cuyo *videoclip* promocional también se rodará en un jardín.

#### **1.4. La cámara Sony PD-150 . Análisis de las especificaciones técnicas y sus usos**

Lynch comenzó a experimentar con la cámara Sony PD-150 en sus cortometrajes para su sitio web *davidlynch.com*. La cámara fue sacada por Sony a la venta en el año 2000 dentro de su gama de cámaras compactas de uso profesional. Es una cámara DV (acrónimo profesional para vídeo digital) y que es capaz de grabar únicamente en SD (acrónimo de uso profesional para *Standard Definition*, definición estándar). La SD es lo que comúnmente se conoce como baja definición, capaz de grabar únicamente 720x576 píxeles en PAL y 720x480 píxeles en NTSC tanto para fotogramas de aspecto 16:9 como 4:3. La cámara es capaz de grabar tanto en PAL como en NTSC. Para rodar *Inland Empire* (Lynch, 2006) el realizador utilizó el modo NTSC con una resolución de 480 píxeles entrelazados y 60 hercios de frecuencia (NTSC 480i/60). La elección del entrelazado es determinante para la textura de vídeo. Las cámaras digitales ofrecen una opción de grabar en progresivo (el fotograma sin

dividir en campos pares e impares) que es más parecida a la estética cinematográfica del celuloide. Escogiendo esta configuración el autor muestra su voluntad de explicitar que ha grabado en vídeo.

Es una cámara ligera y de tamaño reducido para ser una cámara de uso profesional. Sin montar el micrófono que incluye, sin parasol, con una cinta de MiniDV cargada y una batería de las incluidas con la cámara, la cámara pesa 1,61 kilogramos. Esto permite que sea una cámara adecuada para su uso en mano, permitiendo movilidad casi absoluta y un amplio rango de angulaciones de cámara, ya que puede colocarse en casi cualquier lugar. Lynch se valdrá de estas oportunidades para operar él mismo la cámara y buscar los planos mientras se filma. En la figura 79, extraída del manual de usuario, aparecen dos esquemas de la cámara y sus medidas.



*Figura 79. Medidas de la cámara Sony PD-150*

La cámara tiene dos opciones de grabación, en formato DVCAM y MiniDV. No existe diferencia de calidad entre ambos formatos. El DVCAM es una creación de Sony para su grabación en cintas, que modifica el ancho de la pista y la velocidad. Si se utiliza el soporte DVCAM la cinta tendrá menor capacidad de grabación, 40 minutos frente a los 60 minutos en MiniDV. Lynch aprovecha la posibilidad de grabar tomas tan largas sin tener que cambiar de

cinta para explorar durante el rodaje y no perder nada que le pueda valer. Esta ventaja puede convertirse en un obstáculo a la hora de la edición, ya que implica mucho material rodado del que buscar lo deseado.

Además de la calidad de la lente, el número de CCD (sensores de vídeo) y su tamaño y el tener entradas de audio externas, lo que distingue a una cámara profesional de una doméstica es la cantidad de controles manuales que posea la cámara. Las cámaras de uso doméstico están enfocadas hacia un mayor número de funciones automáticas para que el operador que la utilice no tenga problemas a la hora de la grabación, lo que limita las posibilidades de uso y sacar partido de manera intencionada a todas las funciones de la cámara.

Las funciones manuales de la cámara son las siguientes:

- Zoom: Variable desde los 6mm. hasta los 72mm.
- Foco
- Diafragma: Apertura desde f1.6 (con la lente en 6mm.) y f2.4 (con la lente en 72mm.) hasta f11
- Velocidad de obturación: mínima de  $\frac{1}{4}$  de segundo y máxima de  $\frac{1}{10.000}$  de segundo
- Ganancia: de 3dB a 18dB
- Balance de blancos
- Filtros ND: de  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{32}$
- Diferenciación de entrada de audio por línea o por micrófono
- Ajuste de niveles de dB de audio.

La cámara incluye la posibilidad de creación de perfiles de usuario con ajustes manuales previamente modificados de las funciones anteriormente mencionadas.

Todos los controles manuales se presentan en lugares accesibles para un único operador de cámara, sin la necesidad de tener más ayudantes como por ejemplo un foquista, con las dos manos es manejable sin necesidad de entrar en menús si las opciones de grabación manual se establecen antes de empezar la grabación. En la figura 80 se muestra el lateral principal de la cámara con el monitor LCD abierto.



*Figura 80.* Lateral principal de la cámara. Sony PD-150. Fotografía del autor

En la parte superior izquierda están los controles para las entradas de audio (para regular los niveles sí que es necesaria una configuración desde los menús de la cámara). Debajo y de izquierda a derecha, se encuentran con diseño ergonómico los anillos para controlar el foco (el más grueso) y el *zoom*. Después se encuentra el control para los filtros de densidad neutra (ND), que restan luz en caso de exceso. A su derecha se puede observar otro control del foco, el que selecciona si es manual o automático, capaz de enfocar al infinito. Después, sobre un soporte plateado se encuentra la anilla de control de apertura de diafragma y el botón que permuta su uso manual o automático (iris).

Debajo de estos controles existen tres funciones automáticas: *fader* (fundidor) fundirá la imagen a negro digitalmente, *Back Light* (luz de contra) compensará la luz de contra cuando es excesiva y *Spot Light* (foco de luz) compensará la luz del fondo cuando la de la figura en el término principal sea excesiva.

Lynch y sus ayudantes de dirección ejercieron de principales operadores de cámara en el rodaje. La disposición de los controles de enfoque, diafragma y obturación, hace que incluso para un operador de cámara no profesional, resulte suficientemente viable el manejo de la Sony PD-150. Son los controles principales y puede accederse a ellos con facilidad tanto con la cámara montada en un trípode como operada en mano. El resto de controles (fundidor, medición de luz automática) están más enfocados a un uso doméstico que profesional y no parece que fueran usados en la película.

Con el visor desplegado como se ve en la figura 80, se encuentran los controles de los menús del modo reproducción de lo grabado, de efectos digitales de postproducción integrados en la propia cámara (transiciones o rótulos), de código de tiempo (TC-U BIT), de los controles que se muestran en el monitor (*DISPLAY*) y el indicador de zonas quemadas de luz (ZEBRA, con tres opciones, OFF, 70 y 100). Los más importantes son los de código de tiempo ya que para las notas del *script* y la edición es fundamental para encontrar las tomas buenas, el del *DISPLAY* porque informa de los controles y en menor medida el ZEBRA ya que lo deseable es poseer un fotómetro para medir la luz y no ensuciar el monitor con las rayas negras y blancas que ocasiona esta función.

De esta última sección del lateral principal, son útiles el monitor con el que el realizador verá lo grabado (si opera él la cámara) en una secuencia con movimiento mejor que por el visor y la selección de registro de código de tiempo. Esto último es esencial para rodar un largometraje: se rueda un gran volumen de material y esta información es clave para encontrar las tomas deseadas en edición.

En la parte trasera de la cámara se encuentran otras funciones importantes como se muestra en la figura 81.



Figura 81. Trasera de la cámara Sony PD-150. Fotografía del autor

Los botones a la izquierda del monitor controlan brillo del mismo y el volumen de reproducción. A la derecha del monitor, existe un seguro que bloquea los controles (*AUTO LOCK Y HOLD*) y el botón *AUDIO LEVELS* (niveles de audio) para seleccionar que la rueda de al lado funcione para nivelar el volumen de entrada manualmente. Esta rueda también sirve para moverse por los menús de la cámara. Encima de ella se encuentran los botones *AE SHIFT* (cambio a exposición automática), *WHIT BAL* (*white balance*, balance de blancos, para ajustar la temperatura de color de grabación con un blanco como referencia), *SHUTTER SPEED* (velocidad de obturación) y *GAIN* (ganancia, para condiciones de poca luz). Más a la derecha se encuentran la ranura para la tarjeta de memoria para almacenar fotografías y la

batería de la cámara. En el extremo derecho, en rojo, se haya el botón para empezar y parar de grabar. Va anexo a un conmutador que cambia los modos de la cámara: grabación o reproducción (VCR).

De esta sección lo remarcable es el poder elegir entre monitor o visor (para secuencias sin movimiento y oscuras, mejor visor debido a la ausencia de reflejos). El botón rojo para grabar es accesible en todo momento. Si el realizador está en un ensayo operando la cámara y decide grabar algo que puede utilizar, es una gran ventaja porque no perdería tiempo en accionarlo. Para la fotografía el balance de blancos es importante pues determinará el color dominante de la imagen. Como participaron directores de fotografía salvo en alguna ocasión, el que esté tan accesible es una ventaja también para no depender de más equipo.

Por último en el lateral secundario se encuentran los controles de *zoom*, a su izquierda y plateado un botón para realizar fotografías y el cargador de las cintas MiniDV como se muestra en la figura 82.



Figura 82. Lateral de la cámara Sony PD-150. Fotografía del autor



Antes de llegar a la lente se encuentran ocultas tras dos pestañas las conexiones para sacar una señal de vídeo a un monitor externo. También es posible usar la cámara como reproductor de audio y vídeo y con esas conexiones monitorizarlos en un equipo adecuado. Son señales analógicas de vídeo compuesto y de audio estéreo con conexión RCA. Finalmente en el extremo superior derecho se encuentran las dos entradas de audio CANON o XLR para micrófonos externos o una señal premezclada en mesa de sonido.

El apartado sonoro de la cámara no se analiza en profundidad debido a que la toma de sonido es independiente en otro soporte.

La cámara tiene la posibilidad de cargar lentes anexas a la óptica principal, que no es cambiabile. Sony ofrece un multiplicador, para conseguir un teleobjetivo más potente, y un gran angular mayor casi tendente al ojo de pez. Ambas ópticas restan luminosidad a la óptica principal y además pueden generar un ligero viñeteado en la imagen, la aparición de un ligero borde negro en los límites del encuadre. Lynch no utiliza estas ópticas.

La Sony PD-150 solo puede grabar fotogramas de relación de aspecto 4/3. Ofrece un reescalado de imagen electrónico que comprime la imagen para reescalarla y que posteriormente pueda verse en una relación de aspecto 16/9. Esto hace perder calidad, ya que no se aprovechan todos los píxeles que es capaz de grabar y ocurre siempre que la imagen digital se reescala electrónicamente. Lynch compuso la imagen panorámica y para ello tuvo que utilizar una máscara que recortará el encuadre para componerlo definitivamente en postproducción. Del mismo modo, ya que la cámara tiene la posibilidad de albergar lentes anexas, fabricantes externos a Sony venden adaptadores anamórficos para conseguir un 16/9 sin necesidad de perder información aunque sí que se pierde luminosidad en la lente principal pero como Lynch no utilizó adaptadores ópticos.

*Inland Empire* (Lynch, 2006) no es la única película estrenada en salas comerciales grabada con una Sony PD-150, *Dancer in the Dark* (Von Trier, 2000) ó *9 Songs*

(Winterbottom, 2004) también fueron rodadas antes que ella con la Sony PD-150 aunque en ninguno de los tres casos fue el único modelo de cámara utilizado. En el caso de *Dancer in the Dark* (Von Trier, 2000) el portal *www.imdb.com* sí especifica que se utilizaron conversores analógicos.

### **1.5. *Inland Empire***

Durante una entrevista (Aubron, Delorme y Tessé, 2008, p.9), preguntado qué le aporta el vídeo, Lynch responde que el hecho más importante de la película es el haberla rodado con la cámara Sony PD-150. Afirma amar el celuloide pero asegura que no volverá a rodar con él.

*Inland Empire* es el décimo largometraje de David Lynch. Rodado intermitentemente durante cuatro años, tiene el germen en un monólogo que el realizador escribe para Laura Dern después de un encuentro fortuito de ambos en su vecindario y en el que acuerdan rodar algo juntos. En *Catching the big fish* (Lynch, 2006, p. 139) cuenta que lo primero que escribió fue un monólogo de 14 páginas para Dern. Después de rodarlo Lynch piensa que puede ser la piedra angular de un largometraje para el que no tiene nada más que eso. En un principio el monólogo iba a ser material para la su página web pero pensó que era un material muy bueno como para acabarlo sin más en el monólogo.

Decide rodar el resto de la película en digital, como había venido haciendo desde la inauguración de su sitio web. La cámara escogida es la Sony PD-150, con la que también rodó *Rabbits* (Lynch, 2002). Lynch admite que la decisión una voluntad de investigar el proceso creativo del audiovisual digital frente al audiovisual de soporte químico: “What is digital?

How can we take it further? How are we blending this new and old technologies?<sup>10</sup>” (Lynch y McKenna, 2018, p. 425).

En *Catching the big fish* (Lynch, 2006, p.153) cuenta que la decisión también es estética, ya que la imagen que proporcionan las cámaras de baja definición le recuerdan al cine de la década de 1930, cuando la emulsión química utilizada no era de calidad y que a veces esa falta de calidad deja más espacio al espectador para soñar. En *Room to Dream* (Lynch y McKenna, p. 425) insiste en esta idea afirmando que quiere la cámara más cruda. El aspecto de la calidad de imagen es controvertido. En “La inflexión digital en la obra audiovisual de David Lynch: de *Inland Empire* a *Twin Peaks*” (Mínguez, 2017, pp. 341-342) se aporta una tabla (figura 83) publicada en la web para socios de Netflix [www.backtohelp.netflix.com](http://www.backtohelp.netflix.com) que muestra las cámaras autorizadas por Netflix para rodar productos destinados a ser distribuidos en la plataforma. Todas son de una resolución mínima de 4096 x 2160 píxeles. Esta resolución dejaría fuera de la distribución comercial la película de Lynch.

---

<sup>10</sup> ¿Qué es el digital? ¿Cómo podemos llevarlo más allá? ¿Cómo estamos mezclando las nuevas y viejas tecnologías? (traducción del autor).

## Approved Cameras:

		Effective Pixels	Recording Format
Canon C300 Mk II		4K: 4096 x 2160	Canon RAW XF-AVC (4K)
Canon C500		4K: 4096 x 2160	Canon RAW XF-AVC (4K)
Canon C700		4K: 4096x2160 4.5K: 4512 x 2376	Canon RAW XF-AVC (4K) ProRes HQ (4K)
Panasonic VariCam 35		4K: 4096 x 2160	V-Raw AVC-Intra4K
Panasonic VariCam LT		4K: 4096 x 2160	V-Raw AVC-Intra4K
RED Dragon		6K: 6144 x 3160	REDCODE RAW (up to 6:1)
RED Weapon		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
RED Helium		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
Panavision DXL		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
Sony F55		4K: 4096 x 2160	F55RAW XAVC (4K)
Sony F65		4K: 4096 x 2160	F65RAW F65RAW-LITE XAVC (4K)
Sony FS7		4K: 4096 x 2160	XAVC (4K)
ARRI Alexa 65		6K: 6560 x 3100	ARRIRAW
Blackmagic Design URSA Mini 4.6K		4.6K: 4608 x 2592	CinemaDNG RAW (up to 4:1)
Blackmagic Design URSA 4.6K		4.6K: 4608 x 2592	CinemaDNG RAW (up to 4:1)

Figura 83. Cámaras autorizadas para rodar audiovisuales para Netflix en 2017

En 2019, la web permanece actualizada ya no como [www.backtohelp.netflix.com](http://www.backtohelp.netflix.com), sino como [www.partnerhelp.netflixstudios.com](http://www.partnerhelp.netflixstudios.com) y aporta nuevos modelos de cámara pero mantiene la restricción de que las cámaras deben tener un sensor de resolución 4K efectiva.

En el artículo para la web de la American Society of Cinematographers “Lynch Goes Digital” (Kadner, 2007) se afirma que, además de rodar en vídeo digital, la configuración de la cámara elegida por Lynch es la que no oculta el origen videográfico de la imagen rodando la imagen con campos interpolados en vez de con fotogramas progresivos. Esta decisión es estética y refrenda la idea de que Lynch no está utilizando la tecnología del vídeo digital como una mera sustitución del soporte químico queriendo imitar el resultado del mismo.

Otros motivos por los que decide grabar la película en soporte digital son la posibilidad de tener tomas de 40 minutos, el foco automático y la inmediatez para poder trabajar con lo grabado sin esperar al revelado (Lynch, 2007, p. 149). Un elemento determinante a la hora de rodar en soporte digital es que, debido a que no es necesario planificar tan al detalle como con el soporte químico, pueden grabarse los ensayos con los actores. De ese material registrado pueden extraerse tomas válidas (Lynch, 2007, p. 150). Esto le facilita también el trabajo con los actores, asegurando que la rapidez de trabajo no rompe la concentración de los mismos como ocurre con el soporte químico.

Siguiendo con el apartado fotográfico de la película, observando los títulos de crédito, aparece Peter Deming, director de fotografía con una carrera en la que, hasta 2019, figuran 50 largometrajes y cinco series de televisión. Es colaborador habitual de Lynch desde *On the Air* (Lynch, 1992) y *Hotel Room* (Lynch, 1993). En *Inland Empire* (Lynch, 2006) aparece como técnico de iluminación. La intención de Lynch era operar él mismo la cámara y controlar hasta el aspecto de la iluminación pero para ello necesitaba en algunos momentos la ayuda de un experto. Que Peter Deming, colaborador habitual de cineastas especializados en el género del terror como Wes Craven, para quién trabajó en *Scream 2* (Craven, 1997), *Scream 3* (Craven, 2000), o Sam Raimi, con quien colabora desde *Evil Dead 2* (Raimi, 1987) hasta su último largometraje hasta la fecha *Oz the great and powerful* (Raimi, 2013), acepte a ejercer

de técnico de luces para una producción es otro de los indicativos del estilo de producción que buscaba Lynch, colaborativa alejada de los estándares profesionales.

La edición de la película corre a cargo del propio Lynch, editando en Final Cut Pro. Este programa es un sistema de edición no lineal digital. En sus largometrajes es un proceso novedoso. Lynch aseguró odiar Avid y la edición no lineal para el montaje de largometrajes (Rodley, 2001, p. 374) y Avid es precisamente el primer sistema de edición no lineal que se utilizaba en ámbitos profesionales. Esto demuestra que con *Inland Empire* y su concepción digital ha habido un cambio en los procesos creativos del realizador. De hecho existe un mediometraje documental *Room to Dream: David Lynch and the Independent Filmmaker* (Anónimo, 2005), distribuido gratuitamente por Avid para sus usuarios, en el que Lynch ofrece unas clases de rodaje digital de guerrilla y en el que se pueden observar momentos del rodaje de *Inland Empire*. La película no fue editada en Avid pero sí sus conformados en Alta Definición, que pasaron por la utilización de un Avid Nitris.

Además de seguir un proceso creativo distinto al del cine en soporte químico por la tecnología digital también lo fue en el apartado de la escritura del guion. Las escenas se iban escribiendo según se iban rodando (Lynch, 2007, p.145). El realizador cree que todo está conectado y que de alguna manera u otra aparecerán las conexiones entre las tramas y los personajes. En el mismo libro el director explica su proceso creativo a través de la meditación trascendental. Meditar es su manera de obtener ideas. El concepto que él llama “campo unificado”, un océano de consciencia pura en el que sumergirse y del que tomar las ideas (Lynch, 2007, p. 48). Al final todas estas ideas estarían conectadas, al igual que ocurre en el guion de la película.

El rodaje de la película se compone de tres partes:

- a) El material rodado previamente que se incorpora en la edición final, como el monólogo de Laura Dern y los fragmentos de *Rabbits* (Lynch, 2002).
- b) El material rodado en Estados Unidos en plató y exteriores naturales.
- c) El material rodado en Polonia junto al equipo de la productora Camerimage.

La película está principalmente producida por David Lynch, Laura Dern y Mary Sweeney pero también se incorporó a la producción el equipo de la productora polaca Camerimage. La colaboración entre Lynch y Camerimage desemboca en una especie de unidad independiente de la americana que le proporciona localizaciones, actores y medios para poder rodar y escribir la película en la ciudad de Lodz.

Es una película de un presupuesto final de 4.037.577 dólares (Lynch y McKenna, 2018, p. 424). Es una cifra baja para una producción de Hollywood. Canal + invirtió cerca de 4.000.000 de dólares en la película cuando el rodaje de esta ya estaba avanzado. Gran parte del equipo de la película hizo distintas funciones. Además de dirigir, producir, escribir, editar, operar la cámara y sonorizar la película, David Lynch interpreta a un personaje en *off* y construye parte del *set* de la película. Sus ayudantes Erik Crary y Jay Aaseng, además de operar la cámara, realizaron tareas de ayudantía de dirección, interpretación y producción en la película. En este aspecto en el que el equipo es versátil y en que el rodaje se extendió durante años vincula la película directamente a *Eraserhead* (Lynch, 1977), ya que su proceso constructivo fue similar.

En el texto de 2010 *In defense of amateur* (Brakhage, 2010, p. 142), el realizador experimental hace una defensa del concepto *amateur*, afirmando que el término profesional es admirado por la opinión pública pero que esta manera de trabajar, ejerciendo casi todas las



funciones del proceso e incluso sin acreditar, es la que más le honra porque implica ser el creador de las películas.

Lynch asumió también gran parte de las tareas musicales de la película. El autor de la música incidental de sus largometrajes desde *Blue Velvet* (Lynch, 1986) hasta *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) y de su obra televisiva, Angelo Badalamenti, no figura entre el equipo de trabajo de la película. La música de las películas de Lynch es una de sus señas más distintivas ya que con ella trabaja la atmósfera y Ángel Badalamenti es la cabeza visible de estas composiciones y atmósferas. En este caso no participó en la composición de la banda sonora debido a que vive en Nueva York y la mayor parte del rodaje de la película se realizó en Los Ángeles. Como se ha destacado antes es una película de bajo presupuesto para los estándares de la industria de Hollywood, pero no es por el coste por lo que Badalamenti no participó. Lynch afirmó que si Badalamenti hubiera sido vecino suyo como lo es Laura Dern, este hubiera participado sin duda en la composición de la banda sonora, pero para *Inland Empire* necesitaba esa manera de trabajar más doméstica y colaborativa que profesional (Casas, 2007, p. 370).

Las primeras proyecciones de la película fueron en el Festival de Venecia el seis de septiembre de 2006 y en el Festival de Cine de Nueva York, el ocho de octubre de 2006. Su estreno comercial fue en Estados Unidos el nueve de diciembre de 2006, primero en dos salas y después hasta en 120 (Lynch y McKenna, 2018, p. 424). Existen varias versiones de la película, 190 ó 172 minutos, dependiendo de los mercados en los que se ha lanzado (Ortiz de Zárate, 2001, p. 275), pero la definitiva tiene una duración de 180 minutos y es la que se ha distribuido en los soportes de DVD tanto en ediciones norteamericanas, británicas y españolas.

El reparto cuenta con actores pertenecientes a la industria cinematográfica como Laura Dern, Jeremy Irons, Harry Dean Stanton, Justin Theroux o Grace Zabriskie. También con

actores no profesionales pertenecientes a distintos equipos técnicos de la película, como es el caso de Erik Crary que ejerce de productor, ayudante de dirección u operador de cámara además de interpretar el papel de Mr. K. Asimismo otros actores secundarios, además de interpretar sus papeles asignados, ejercen diversas funciones. Puede citarse a Emily Stofle, que además de interpretar el personaje de Lanni, forma parte del equipo de dirección de arte de la película construyendo decorados.

El argumento principal de la película gira en torno a una actriz, interpretada por Laura Dern que durante la grabación de una película dentro de la industria de Hollywood, queda atrapada dentro de la ficción y alterna la personalidades de personaje/actor. Lynch resume todavía más la línea argumental principal de la película como “*A woman in trouble*” (una mujer en problemas). La reducción a esta idea de todo un complejo narrativo tiene que ver con la voluntad de Lynch de no explicar nada de la película y que el espectador busque sus respuestas en ella. Dos de los estudios más destacados sobre la narrativa de la película son “*Relatos Emergentes. Inland Empire* (2006) de David Lynch” (Ortiz de Zárate, 2011) y *Retazos de un sueño: a propósito de David Lynch* (Ortiz de Zárate, 2011). En ambos textos, Ortiz de Zárate realiza un análisis del texto audiovisual de la película con el fin de desentrañar el argumento desvelando las relaciones psicoanalíticas entre realizador, actores y personajes. El segundo de los textos no es una monografía sino que pone en relación la película con otras de las obras del realizador *Eraserhead* (1977), *Blue Velvet* (Lynch, 1986), *Lost Highway* (Lynch, 1997) y *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001).

La importancia de la película radica a muchos niveles pero esta investigación se centra en el nivel narrativo y el proceso creativo del uso de la tecnología digital. David Lynch afirmó en el documental *A Conversation with David Lynch* (Figgis, 2007) que no volvería a hacer cine en soporte químico después de la experiencia. Este hecho ha derivado en que

efectivamente todos sus trabajos posteriores han sido realizados en soporte digital. El más importante es la tercera temporada de la serie *Twin Peaks* (Lynch, 2017).

### 1.6. Retorno a Twin Peaks

El 19 de Mayo de 2017 se estrenó en sala de cine el primer capítulo de la continuación de la ficción televisiva, cancelada tras la emisión del capítulo que cerraba la segunda temporada (en Estados Unidos) el 10 de Junio de 1991. 26 años habían pasado desde la cancelación de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) y 10 desde el estreno de *Inland Empire* (Lynch, 2006).

Esta nueva tanda de 18 episodios de 60 minutos de duración cada uno está firmada en su totalidad por David Lynch y narrativamente es una consecuencia directa de la experimentación del realizador con la tecnología digital en su último largometraje.

Es una producción del canal de ficción norteamericano Showtime y otorgó a Lynch libertad creativa absoluta y decisión sobre el montaje definitivo (*final cut*). Tras las experiencia con las primeras tandas de la serie, en las que las presiones de la cadena obligaron a Lynch y a Frost a cambiar el rumbo de la narración y finalmente acelerar un final tras la pérdida de audiencia, Lynch pidió como condición para retomar la ficción tener control absoluto y decisión final sobre todo el proceso. Lynch achacaba los problemas y la pérdida de calidad progresiva de las primeras temporadas a la pérdida de control derivada de las inferencias de la cadena y de la dedicación del realizador a proyectos paralelos, teniendo que delegar labores de dirección y realización a otros autores.

La presencia de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) en este cuerpo teórico se debe a que Lynch ha continuado la labor digital emprendida con *Inland Empire* (Lynch, 2006). Como su último largometraje fue documentado ampliamente por varios vídeos que mostraban el proceso de rodaje. En el caso de *Inland Empire* (Lynch, 2006), son *Lynch (one)* (Jason S., 2006) y *Lynch*

(2) (Anónimo, 2006). En el caso de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) pueden citarse la serie de medimetrajes documentales, de aproximadamente media hora de duración cada uno, *The Man with the great elevated hair* (Jason S., 2017), *A pot of boiling oil* (Jason S., 2017), *The Polish Accountant* (Jason S., 2017), *Do not pick up hitchhikers* (Jason S., 2017), *See you on the other side dear friend* (Jason S., 2017), *A bloody finger in your mouth* (Jason S., 2017), *Two Blue Balls* (Jason S., 2017), *The number of completion* (Jason S., 2017), *Bad Binoculars* (Jason S., 2017) y *Tell it Martin* (Jason S., 2017). Estos documentales son un seguimiento del rodaje de la serie y si se comparan con el de *Inland Empire* (Lynch, 2006), esta película queda reflejada como un producto que roza el proyecto *amateur*, pero que en realidad debe explicarse como la profesionalización tras la experimentación. El equipo de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) es comparable al de una superproducción pero aun así quedan resquicios del proceso de trabajo aprendido en *Inland Empire* (Lynch, 2006), como ilustran los momentos que muestran a Lynch probando prótesis de maquillaje él mismo a los personajes, como esculpiendo en ellos como muestra la figura 84.



Figura 84. Lynch creando y colocando prótesis de maquillaje en *Twin Peaks* (Lynch, 2017)

El resultado final de la serie es un metraje de 18 horas rodado en Alta Definición en el que convergen lenguajes televisivos, cinematográficos (convencional y experimental) y videartísticos con un proceso creativo más emparentado con el de la creación pictórica que al de la creación audiovisual según *Twin Peaks 03: un lienzo de 18 horas* (Mínguez, 2017, p. 239).

Atendiendo a estos criterios creativos de género, proceso creativo y experimentación se debe llamar la atención sobre el capítulo 08. En el minuto 16 se interrumpe la narración para insertar una analépsis que ilustra el nacimiento del Mal. Tras una explosión nuclear, el realizador sumerge al espectador en un viaje dentro de la explosión, una sucesión de imágenes

abstractas y pictóricas (figura 85) que recuerdan a películas como *Mothlight* (Brakhage, 1963) (figura 86) o *Stellar* (Brakhage, 1993) representada en la (figura 87).

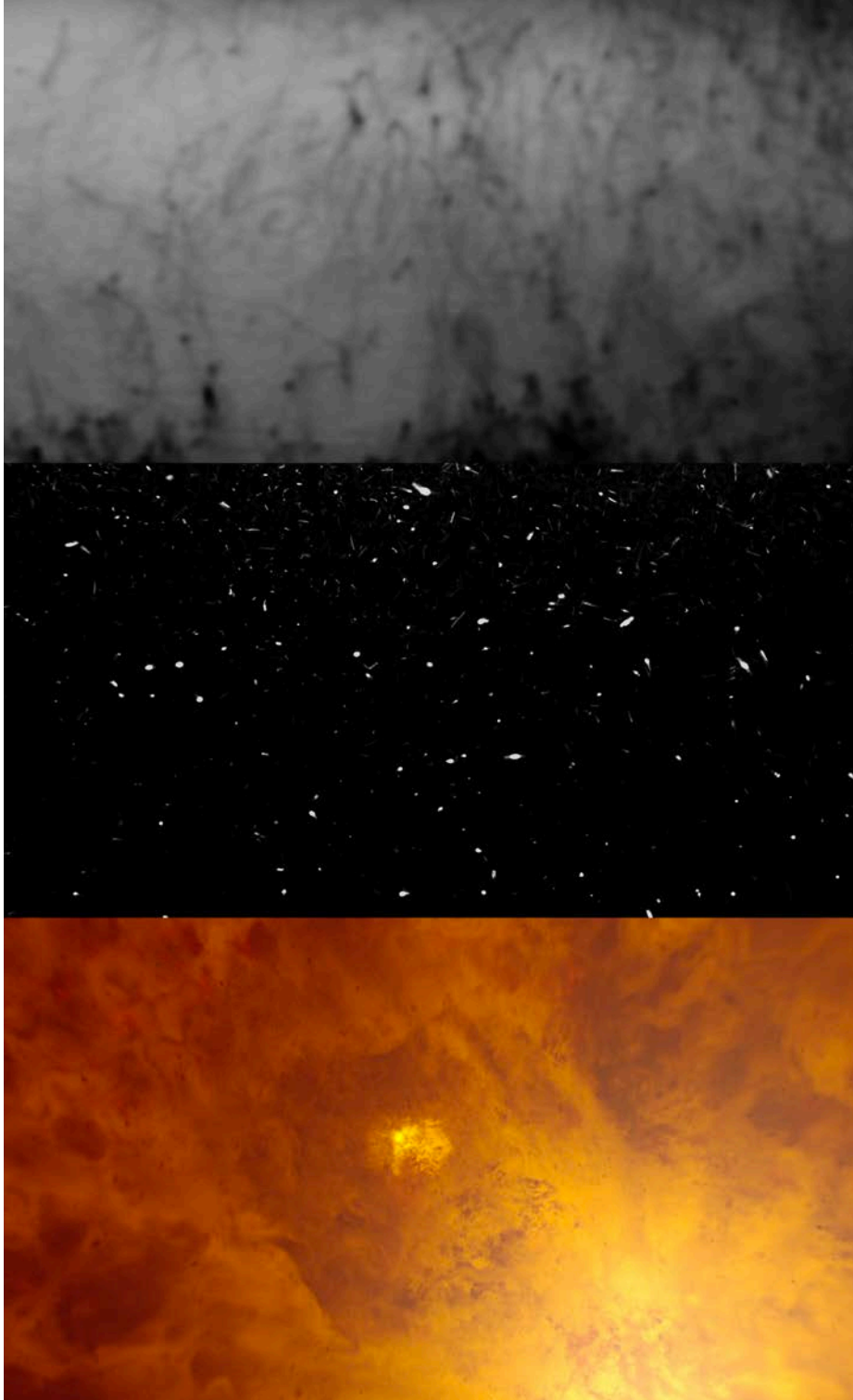


Figura 85. Tres fotogramas del episodio 08 de *Twin Peaks* (Lynch, 2017).



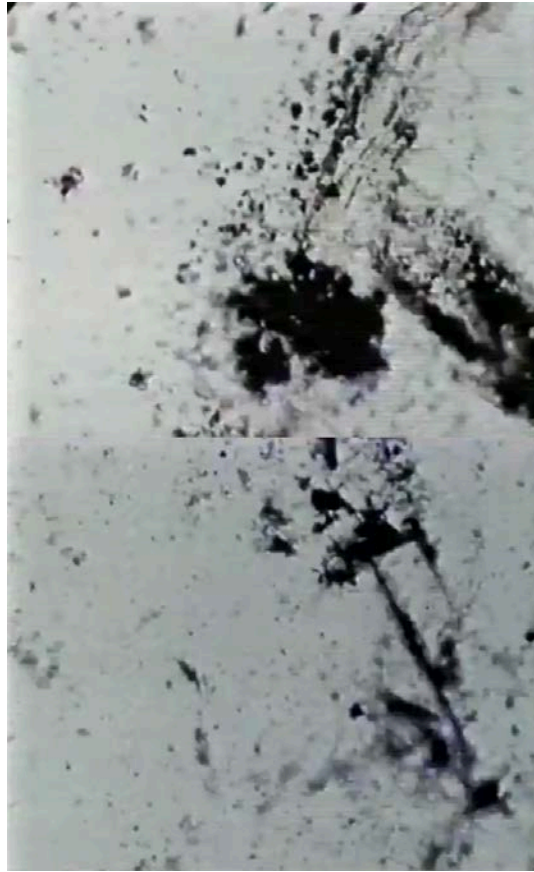


Figura 86. Dos fotogramas de *Mothlight* (Brakhage, 1963)



Figura 87. Fotograma de *Stellar* (Brakhage, 1993)

En el curso *Perdidos en Twin Peaks* (Costa, 2017) se mostraban estas semejanzas, enfatizando que Brakhage es un realizador que ha trabajado actuando sobre el celuloide ya sea pintando sobre él o pegando materiales al mismo.



La referencia de pintores como Bacon y Hopper sigue presente en esta obra. El videoensayo *The Art of David Lynch* (Kooistra, 2017) mostraba una serie de comparativas entre obras de Hopper, Magritte y Bacon con la obra completa de Lynch. Ciñéndose a *Twin Peaks* (Lynch, 2017), el artículo *Twin Peaks 03: un lienzo de 18 horas* (Minguez, 2017) destacaba las siguientes comparativas en el capítulo 08 correspondientes a las figuras 88, 89 y 90.



Figura 88. Comparativa Lynch/Hopper



Figura 89. Comparativa Lynch/Hopper 02



Figura 90. Comparativa Lynch/Hopper 03

El trabajo del realizador recuerda al de *Shirley: Visions of reality* (Deutsch, 2013), película que recreaba, con actores y escenarios reales contruidos, 13 pinturas de Edward Hopper.

En la figura 91 se muestra una comparativa de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) y *Portrait of a Man* (Bacon, 1953). En las figuras 92, 93 y 94 se muestran más referencias pictóricas de Francis Bacon también extraídas del artículo de Mínguez (2017).



Figura 91. Comparativa Lynch/Bacon. Arriba y centro. *Twin Peaks* (Lynch, 2017). Abajo, *Portrait of a Man* (Bacon, 1953)



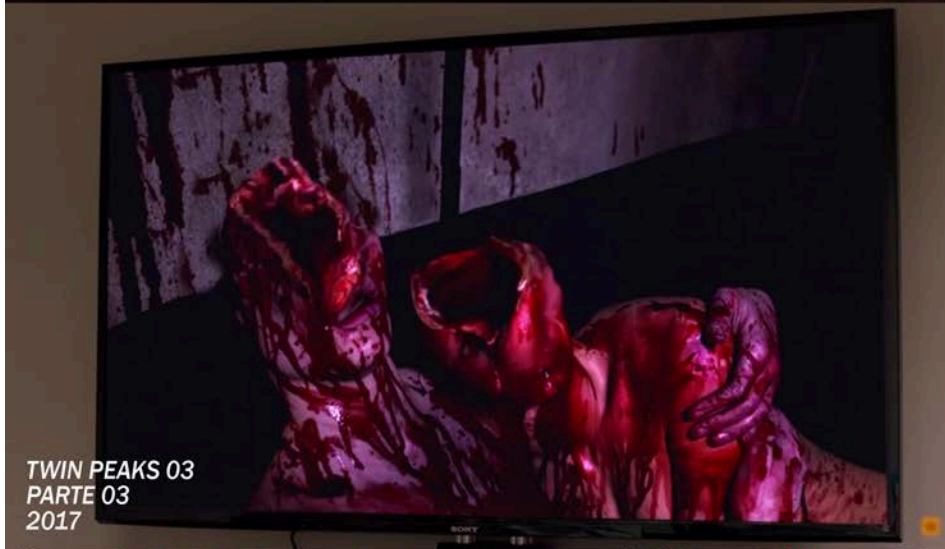


Figura 92. Comparativa Lynch/Bacon 02



Figura 93. Comparativa Lynch/Bacon 03

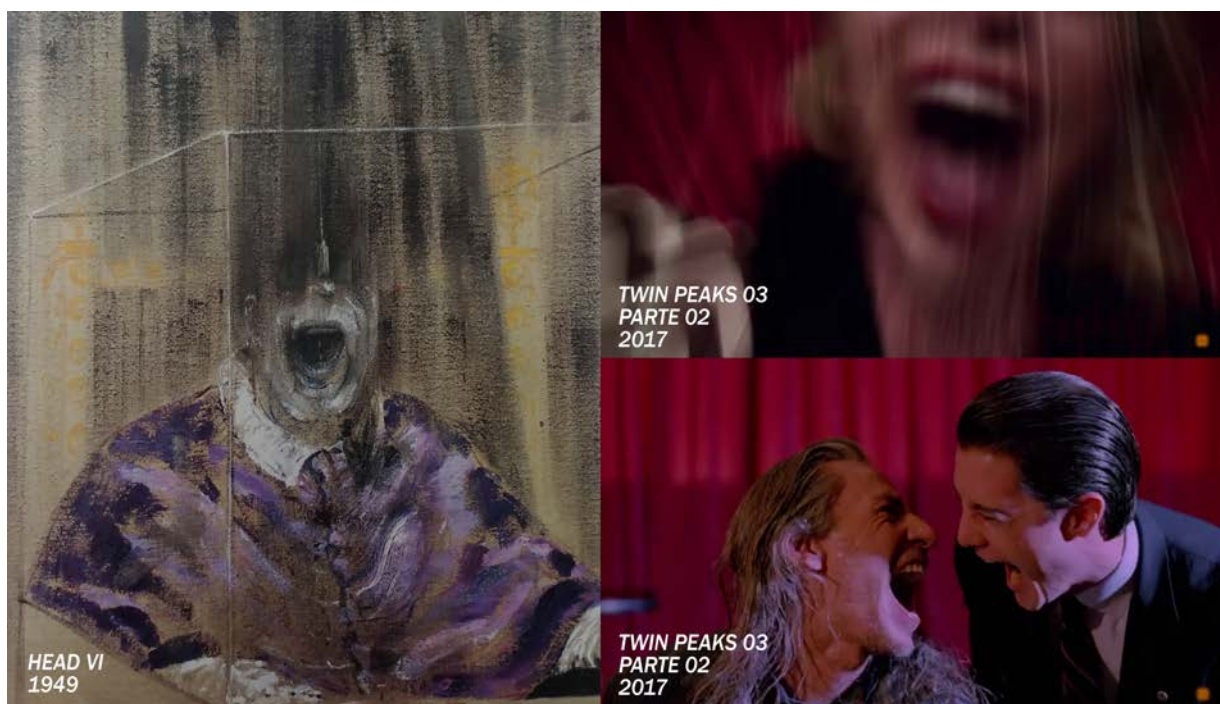


Figura 94. Comparativa Lynch/Bacon 04



## 2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Objeto de estudio y delimitación del mismo

Se elige como objeto de estudio *Inland Empire* (Lynch, 2006). Es el décimo largometraje del realizador y primero que rueda con tecnología digital, tras experimentar con ella en los trabajos que realiza para su sitio web davidlynch.com. Se escoge este largometraje porque, a raíz de su realización, el resto de la obra del realizador ha sido en soporte digital, abandonando el celuloide.

Al igual que el primer largometraje de Lynch, *Inland Empire* (Lynch, 2006) es la culminación de una serie de experimentos del realizador con el material con el que se ruedan las películas. Los primeros cortometrajes hasta *Eraserhead* (Lynch, 1977) supusieron un aprendizaje, estudio y experimentación de las posibilidades narrativas que posee el celuloide. El resultado, un largometraje experimental en el que se atisbaban estilemas recurrentes en la futura obra del realizador como pueden ser poseer una estructura temporal compleja, la construcción de la identidad de los personajes, el onirismo o la violencia explícita. Obra que, tras este largometraje, se integrará dentro del cine industrial con películas como *The Elephant Man* (Lynch, 1980) y *Dune* (Lynch, 1984).

Con el germen de *Inland Empire* (Lynch, 2006) existe un paralelismo. Antes de rodar en soporte digital un largometraje, Lynch aprende, estudia y experimenta las posibilidades narrativas del vídeo digital de baja definición en una serie de cortometrajes. Estos cortometrajes desembocan en la realización de su primer largometraje digital. Este largometraje conserva aspectos aprendidos durante su etapa de celuloide pero en él surgen formas de expresión nuevas y, por encima de todo, procesos creativos y de producción diferentes que desembocan en una obra radicalmente distinta a sus anteriores producciones. Y al igual que como ocurrió con *Eraserhead* (Lynch, 1977), la película experimental da paso a

una superproducción digital integrada en la industria, en este caso televisiva, *Twin Peaks* (2017).

*Inland Empire* (Lynch, 2006) es un referente de cómo rodar en vídeo digital puede cambiar los procesos narrativos en la obra de un autor. Se considera que para los propósitos de esta investigación es un modelo que permite comparar sus rasgos con el de otras obras anteriores y aproximar futuras tendencias narrativas derivadas de la elección digital como soporte de rodaje.

## **2.2. Preguntas que plantean la investigación**

¿Por qué David Lynch escoge la tecnología digital para rodar su décimo largometraje?

¿Por qué David Lynch, un realizador asociado al cuidado plástico y formal en toda su obra audiovisual decide, además de rodar en digital, hacerlo con una cámara que únicamente permite una baja definición cuando en el momento en el que comenzó el rodaje de la película ya existía la posibilidad de trabajar con cámaras digitales a resoluciones mayores?

La tecnología digital ha sustituido a la química en gran parte de la industria audiovisual ¿ha sido este cambio una permutación de herramienta inducida por motivos económicos y de producción?

¿Puede este cambio aplicarse más allá de una mera sustitución de herramientas? ¿Qué convergencias de formatos/soportes pueden darse al introducir esta tecnología?

¿Existe una narrativa audiovisual digital distinta de la narrativa audiovisual en soporte de celuloide?

## **2.3. Objetivos de la Investigación**

Objetivo principal: determinar de qué manera ha transformado la obra de David Lynch el uso de la tecnología digital sustituyendo el celuloide como material de rodaje. Qué rasgos

han cambiado o influido y cuáles han permanecido de su obra anterior a *Inland Empire*. Observar si esta forma nueva de rodar para él ha convergido en una manera de narrar distinta a la anterior en su obra, rodada en soporte de celuloide.

Objetivos secundarios:

- Localizar los orígenes de esos cambios en el proceso creativo.
- Cuestionar si los procesos nuevos aplicados forman parte de disciplinas artísticas distintas de las audiovisuales, como la pintura o la escultura.
- Analizar las convergencias de distintas disciplinas audiovisuales en la obra.
- Vislumbrar si esta evolución creativa tendrá continuidad en la obra posterior del realizador.

## **2.4. Hipótesis**

Hipótesis principal:

- Existe una narrativa audiovisual derivada del rodaje en soporte digital distinta de la narrativa audiovisual derivada del rodaje en soporte químico.

Hipótesis secundarias:

- Existen procesos creativos propios para la construcción de obras audiovisuales en soporte digital.
- Los procesos creativos resultantes del uso del soporte digital para el rodaje de audiovisuales derivan en otros más emparentados con otras disciplinas artísticas, especialmente con la pintura.

## 2.5. Metodología

Se opta por una investigación cualitativa con aspectos cuantitativos. Para ello se lleva a cabo un análisis de contenido de *Inland Empire* (Lynch, 2006).

El propósito de este análisis de contenido es estudiar los aspectos técnicos y formales de la película, especialmente los derivados del uso de la cámara Sony PD-150 y sus consecuencias expresivas y narrativas. Ejecutar un análisis de contenido es, textualmente, “realizar un conjunto de operaciones que tienen por finalidad desvelar un sentido no explícito en un producto narrativo” (Bernete, 2014, p. 199). La finalidad de la presente investigación no es explicar el nivel explícito de la película, sino profundizar en cómo los aspectos técnicos derivados de la elección del uso de cámaras de vídeo digital de baja resolución determinan los formales y la sintaxis audiovisual que construye la narrativa de la película.

La primera fase para este análisis de contenido pasa por la construcción de un marco teórico soportado por fuentes bibliográficas y audiovisuales con dos propósitos principales. El primero, contextualizar la película dentro de la producción audiovisual en vídeo analógico y digital con el fin de descubrir semejanzas y logros particulares de la película. El segundo, conocer a fondo la obra anterior de Lynch con el fin de extraer las particularidades de los procesos creativos del realizador en su obra de celuloide para poder contrastarlos con los procesos creativos que se extraen del análisis de *Inland Empire* (Lynch, 2006). Dados los paralelismos citados en la selección del objeto de estudio con su primer largometraje, fruto de la experimentación con cortometrajes, se opta por centrar el estudio previo en la obra corta del realizador (digital y química), ya que esa experimentación es la base del resultado de su primer largometraje digital.

Tras la obtención de esos datos, se procede a diseñar un modelo mesoanalítico propio para realizar un análisis del texto audiovisual de *Inland Empire* (Lynch, 2006). Siguiendo

como referencia (con modificaciones) la metodología aportada en “Propuesta metodológica para el análisis de la ficción televisiva 2.0” (Hernández-García, Ruiz-Muñoz, Simelio-Solá, 2012), el modelo diseñado a aplicar implica dos fases.

La primera fase conlleva la realización de una ficha técnica y una ficha artística de la película, con el propósito de conocer los procesos técnicos de la misma y qué equipos han formado parte de qué procesos.

La segunda fase implica el análisis formal de la película y su interpretación, lo que completa el análisis de contenido. Con el fin de analizar la obra al detalle para obtener conocimiento profundo sobre la elaboración de la misma, se exige descomponerla previamente a las unidades mínimas de significación audiovisual, imagen y sonido.

Para ello se realiza el proceso inverso al montaje y postproducción de la película y se pasará la misma por una sala de edición digital con el fin de fragmentarla primero en secuencias y luego en planos<sup>11</sup>. Esto proporcionará los principales datos cuantitativos de la investigación: número de secuencias, número de planos de montaje, número de planos de rodaje, duración de las tomas y duración de los planos.

Tras esta descomposición del audiovisual, se aplicará por secuencias y planos el modelo analítico propio, basado en el estudio de los aspectos narrativos (personajes, espacio, tiempo, acción, tipo de plano, movimiento, edición y uso expresivo del sonido) derivados de los tecnológicos (principalmente ópticos y los derivados de la señal de vídeo) que se explica en el capítulo tercero de esta investigación.

A nivel intrasecuencial, se estudian tanto los elementos narrativos referidos a su historia (espacio, tiempo, personajes, acción), los discursivos (composición y movimiento del plano y usos expresivos del sonido) como el proceso de construcción que ha llevado al realizador a tomar las decisiones en preproducción, producción y postproducción. La película está

---

<sup>11</sup> Se incluye en soporte electrónico físico (DVD) la película entera dividida en secuencias numeradas.

relacionada íntimamente con la obra artística del realizador y una de las hipótesis de esta investigación es que se aproxima su proceso creativo al de otras disciplinas artísticas no audiovisuales. Por este motivo el análisis de los planos exige también extraer referencias pictóricas y escultóricas no audiovisuales del autor y de otros autores.

A nivel secuencial, se estudiarán las relaciones espacio-temporales de las mismas con el fin de determinar la estructura fílmica aplicada por el realizador.

## **2.6. Oportunidad de la investigación**

La oportunidad de la investigación en el presente viene determinada por el hecho de que la revolución digital y la mayor parte de las obras audiovisuales se ruedan en soporte digital pero rara vez esto supone una evolución narrativa.

La intervención de David Lynch en el plano del audiovisual digital con su largometraje comercial *Inland Empire* (Lynch, 2006) abrió las puertas a nuevas formas de expresión cinematográfica. Esto ocurrió en el año 2006. En Mayo de 2017 se comenzó a emitir internacionalmente por televisión de suscripción de pago la tercera temporada de *Twin Peaks*, dirigida íntegramente por el realizador estadounidense. Con ella ha logrado una convergencia expresiva de soportes y discursos provenientes del cine convencional con otros provenientes del audiovisual de vanguardia o del videoarte. Sacar la vanguardia de círculos cerrados y lograr una distribución masiva ha sido un logro artístico y social de Lynch. La edición francesa de *Cahiers du Cinema* la ha considerado la mejor película estrenada en 2017. *Twin Peaks* (Lynch, 2017) también ha sido rodada en soporte digital y es una consecuencia directa de su trabajo anterior a *Inland Empire*.



### 3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Modelo de análisis y su justificación.

Para poder tener un conocimiento profundo sobre la obra se establece un modelo mesoanalítico propio dividido en tres bloques principales: ficha técnica, ficha artística y el análisis del texto audiovisual. A continuación se ahonda en qué contenido albergará cada uno de los puntos y por qué.

##### 1. Ficha técnica de la película

Uno de los propósitos principales de la investigación es averiguar si el proceso creativo en la elaboración de la película ha venido determinado por la elección por parte del realizador de rodar la película con una cámara digital de definición estándar DV, una cámara Sony PD-150. Por ello es necesario conocer los datos de soporte de grabación de imagen y la intención del realizador en lo relativo a la exhibición de la obra. Además hasta el momento de la producción de esta película, el realizador únicamente había experimentado con esta cámara y la tecnología digital en vídeos de corta duración. Se considera necesario conocer en este apartado los siguientes puntos:

- Duración: Para comparar con la anterior obra digital del realizador.
- Soporte de grabación: Datos técnicos en materias de resolución de la imagen, *codec* de vídeo y almacenamiento para el posterior proceso.
- Software de edición y postproducción digital: Si bien es el primer largometraje digital, no es el primer trabajo en el que el realizador utiliza sistemas de edición no lineal, pero como la investigación versa sobre el proceso digital de la creación cinematográfica se considera necesario incluirlo.

- Soporte de exhibición: La voluntad del resultado final de la obra. Tras la grabación y edición de la película en soporte digital, el realizador la transfiere a soporte químico de 35mm.

Se detallarán también los procesos intermedios y soportes intermedios utilizados hasta la obtención del máster final en soporte químico de 35mm.

## 2. Ficha artística de la película

En esta ficha se va a hacer una inclusión de todas las personas relacionadas con la producción de la película, y qué trabajo han desempeñado en ella. La funcionalidad de esta ficha en la investigación es dilucidar el tamaño real del equipo en esta producción cinematográfica. Los rodajes digitales de coste reducido y en baja definición suelen ser asociados a cierto estilo no profesional y que roza lo *amateur*. Para demostrar que en este caso no es así y que es una producción en la que el director involucra un equipo profesional es necesario tener una perspectiva de todo el equipo humano que ha intervenido.

También es significativo este apartado para identificar a colaboradores habituales, en el departamento que sea, en las producciones de Lynch y como puede verse afectada la obra por su participación.

## 3. Análisis del texto audiovisual

Para poder acercarse en profundidad a la obra y desentrañar la instrumentalización de la tecnología digital es imprescindible dividirla en fragmentos y relacionarlos entre si. Se utilizará la secuencia como unidad de medida fragmentaria idónea para el análisis.

Se realizará una división de la película en secuencias. Se adjuntará en un soporte digital aparte todas las secuencias divididas y numeradas para poder acceder a ellas directamente para su estudio y revisión.

Tras la división en secuencias, con un *software* de edición no lineal, se realizará la misma división de los planos de montaje de cada secuencia que ha realizado previamente el realizador. Esta deconstrucción de la película permitirá tener el mapa más preciso posible de la obra artística que se está analizando ante la imposibilidad de tener el material original en bruto. Se incluirá al comienzo del análisis una tabla con la división de secuencias y planos. Las imágenes incluidas en el texto de la tesis son parte fundamental del análisis y se consideran texto del mismo. Es esencial la inclusión de fotogramas, de la película para ejecutar el análisis fílmico. También la inclusión de fotogramas de otras obras audiovisuales, del realizador y de otros directores, para realizar comparaciones y otras referencias artísticas, esencialmente pintura, se considera esencial y parte del texto del análisis de esta obra.

El análisis será narrado según las necesidades de la secuencia. Se considera fundamental hacerlo así dada la complejidad compositiva de la obra y la falta de cohesión explicativa de realizar un análisis de planos independientes de la película. Es una obra no lineal en la que todos sus elementos están relacionados entre sí. Si se siguiera un análisis estrictamente lineal de los planos se perdería gran parte de la perspectiva narrativa del realizador. Aún así en la medida de lo posible se tratará de seguir un orden lineal para favorecer la comprensión del análisis.

El análisis de las primeras secuencias, por considerarse estas las más importantes y en las que el realizador sienta las bases de su creación, serán más exhaustivas en lo que a la linealidad antes referenciada. También porque se dan patrones que se repetirán al lo largo de la obra y que no será necesaria su explicación ulterior.

Tras estas consideraciones previas para el análisis se establece el siguiente esquema analítico. Los apartados que se señalan se analizarán siempre que se considere necesario o el uso que el realizador haga de ellos sea importante para la expresión audiovisual.

### 3.1. División en secuencias de montaje de la película

Como criterio para delimitar qué es una secuencia, esta se entenderá como una unidad narrativa con sentido propio dentro de la totalidad de la obra cinematográfica. Que exista cambio espacial o temporal no significará necesariamente que exista cambio de secuencia.

3.1.1. Duración de la secuencia

3.1.2. Código de tiempo (de la película) de inicio de la secuencia

3.1.3. Código de tiempo (de la película) de fin de la secuencia

### 3.2. División de la secuencia en planos

3.2.1. Número de planos de montaje

3.2.2. Número de planos de rodaje (aproximación)

Una de las opciones que ofrece el soporte digital es la posibilidad de realizar tomas más largas que si se trabaja en soporte químico. Sin la posesión del material original en bruto es imposible conocer con precisión y certeza absoluta qué planos son de rodaje y que planos de montaje, más aún cuando la duración de las tomas es más larga. Aún así se realizará una aproximación de cálculo ya que es importante plantearse si un plano es de rodaje o montaje porque desentraña las decisiones de puesta en escena del realizador.

Una vez la película esté dividida en secuencias y las secuencias en planos es posible ahondar en la sintaxis audiovisual de la obra y un análisis del texto audiovisual explícito e implícito.

### 3.3. Elementos sintácticos audiovisuales y análisis narrativo explícito e implícito

3.3.1. Descripción de la acción o acciones si existe más de un bloque narrativo en la secuencia.

3.3.1.1. Personajes que intervienen y actor que lo interpreta

3.3.1.2. Relaciones diegéticas entre personajes en la secuencia

3.3.1.3. Relaciones entre personajes derivadas de la puesta en escena/composición

3.3.1.4. Diálogos

Para la elaboración de los planos que componen la secuencia y la forma de darles significado a uno junto a otro en postproducción, el realizador dispone de recursos visuales y sonoros y en ellos se analizará lo siguiente.

#### 3.3.2. Nivel Visual

3.3.2.1. Encuadre/composición

3.3.2.1.1. Descripción del encuadre

3.3.2.1.2. Movimientos de cámara

3.3.2.1.3. Tamaño de plano

3.3.2.1.4 Angulación de la cámara

3.3.2.2. Fotografía

3.3.2.2.1. Cromaticidad e intensidad de luz

3.3.3.2.2. Efectos expresivos de la fotografía aplicados en la ejecución

3.3.3.2.2. Textura de la imagen

3.3.2.3. Edición

3.3.2.3.1. Tipo de montaje

3.3.2.3.2. Tipo de transición entre planos (corte, encadenado, duración transición)

3.3.2.3.3. Duración de los planos

3.3.2.3.4. Relación de significado entre planos

3.3.2.4. Postproducción digital (Manipulación de la imagen a posteriori)

3.3.2.4.1. Efectos especiales digitales

3.3.2.4.2. Etalonaje en postproducción

3.3.2.4.3. Rotulación

3.3.3. Nivel Sonoro

3.3.3.1. Nivel diegético

3.3.3.1.1. Sonidos no verbales

3.3.3.1.2. Música (Instrumental/con letra)

3.3.3.1.3. Diálogos<sup>12</sup>

3.3.3.2. Nivel extradiegético

3.3.3.2.1. Sonidos no verbales (atmosféricos y ambientación)

3.3.3.2.2. Música (Instrumental/ Vocal)

3.3.3.2.3. Narrador

3.3.3.3. Uso del espacio *in* y espacio *off* en diálogos

3.3.3.4. Uso del espacio *in* y espacio *off* en los efectos sonoros

---

<sup>12</sup> Los diálogos aparecerán traducidos por el autor de su versión original en inglés y en polaco.



### 3.3.3.5. Uso del espacio *in* y espacio *off* en la música

Tras el desglose y análisis de los elementos sintácticos de la película y dado que es un trabajo pionero dentro de la obra del realizador y que también uno de los objetivos de la investigación es averiguar si Lynch se aproxima a la creación de audiovisuales digitales de una manera más parecida a la creación pictórica que cinematográfica clásica (entendiéndose aquí clásico como cine convencional de producción industrial y con distribución en salas comerciales), se considera que se deben buscar y explicar en cada secuencia los siguientes puntos:

### 3.3.4. Relaciones con obra anterior de David Lynch

### 3.3.5. Referencias artísticas visuales diegéticas

### 3.3.6. Referencias artísticas visuales extradiegéticas

Las referencias artísticas sonoras tanto diegéticas como extradiegéticas se analizan dentro del desglose del nivel sonoro, que el uso de música y canciones no compuestas en origen para la obra cinematográfica se explicarán dentro del análisis del diseño de sonido.

El último aspecto a analizar en este modelo será el siguiente:

### 3.3.7. Consecuencias expresivas derivadas del uso del digital en tanto en el rodaje como en la postproducción.

## 3.2. Análisis de *Inland Empire*

### 3.2.1. Ficha técnica

- Duración: 180 minutos
- Cámara: Sony PD-150
- Soporte de grabación: DV. 720 píxeles horizontales y 480 píxeles verticales
- Tasa de fotogramas en grabación: 60i. De la interpolación de 60 campos, 30 pares y 30 impares, resulta una tasa de 29,97 fotogramas por segundo
- Relación de aspecto del fotograma grabado: 4/3. Para encuadrar en una proporción 1,85:1 se utilizaron *catch* (plantilla negra que oculta la parte de imagen que se eliminará en postproducción para obtener la proporción de imagen deseada) en monitor para referencia
- Software de edición: Edición no lineal en Final Cut Pro

Tras la grabación y edición básica la película fue exportada a cintas de MiniDV para su reescalado, conversión de tasa de fotogramas, corrección de color y transferencia a soporte químico.

- Hardware para reescalado, recomposición y conversión de tasa de fotogramas: Snell & Wilcox Alchemist Platinum. El resultado fue una proporción 16/9, con un tamaño de fotograma de 1920 píxeles de ancho y 1080 píxeles de alto y una tasa de 24 fotogramas por segundo eliminando toda interpolación de campos.
- Software para su exportación a soporte HD: Avid Nitris
- Soporte de conformado: Cintas Sony HD Cam SR
- Software para la corrección de color: Da Vinci
- Hardware para transferencia a soporte químico en 35mm.: Arrilaser

- Negativo final: Kodak Vision Premier Color 2393

### 3.2.2. Ficha artística

- Realización: David Lynch
- Guión: David Lynch
- Fotografía: David Lynch (con asistencia de Peter Deming en algunas secuencias)
- Edición: David Lynch
- Asistentes en edición y postproducción: Bill Admans, Eric Bassett, Mato, Noriko Miyakawa y Michael Riolo
- Supervisor de postproducción: Greg Spence
- Colorista: George Koran
- Efectos Visuales: Stephen Lawes
- Productores: David Lynch y Mary Sweeney
- Coproductores: Laura Dern, Jeremy Alter, Janusz Hetman, Michal Stopowski y Kazimierz Suwala
- Productores ejecutivos: Keith Kjarval, Ewa Puszczyńska y Marek Zydowicz.
- Productores asociados: Jay Aaseng, Erik Cray y Sabrina S. Sutherland.
- Casting: Johanna Ray, Monika Wendorff y Wanda Wilgucka
- Dirección de Arte: Christina Wilson y Wojciech Wolniak
- Decoradora: Melanie Rein
- Departamento de Arte: Jay Aaseng, Jeremy Alter, Dianne Chadwick, Erik Cray, Phil DeSanti, John Evans, Grzegorz Gulazdoswski, Gretchen Houk, Dean Hurley, David Kern, Austin Lynch, David Lynch, Riley Lynch, Josh Mann, Noriko Miyakawa, Sara Philpott, Alfredo Ponce, Jon Reynolds, Ole Johan Roska, Bob Schaefer, Anna

Skarbek, Swietlana Slawska, Emily Stofle, Kory C. Victor, Jonathan Wenstrup,  
Christina Ann Wilson

- Diseño de vestuario: Karen Baird y Heidi Bivens.
- Asistentes de vestuario: Agnès B., Paulina Polom y Rita Rago.
- Maquillaje y peluquería: Colleen Campbell-Olwell, Michelle Clark, Duke Cullen, Anna Kieszczyńska, Marsha Lewis, Tomasz Sielecki y Edward St. George
- Efectos especiales físicos: Gary D'Amico y Ken Rudell
- Equipo de cámara: Jay Aaseng, Jeremy Alter, Erik Crary, Eric Curtis, Peter Deming, Phil DeSanti, Josh Fritts, Maciej Jedrzejek, David Lynch, Mariusz Matuszewski, Paul Postal, Bradley D. Reed, Tom Richmond, Michael Roberts, Ole Johan Roska, Jozef Strycharz, Odd-Geir Saether, Deverill Weekes, Jonathan Wenstrup, Maciej Zwierzchowski
- Diseño de sonido y mezcla final: David Lynch
- Equipo de sonido: Zane D. Bruce, David A. Cohen, Ronald Eng, John Evans, Sara Glaser, Dean Hurley, Damian Jankowski, Ryan Magure, John Neff, Willard Overstreet, Sean Rowe, Daniel, Sikorski, Robert Troy, Steve Tushar, Sara Glaser.
- Compositor musical: Marek Zebrowski
- Especialistas: Thomas Dewier, Dominique Vanderberg y Garrett Warren
- Transporte: Lukasz Ciolek, Marian Koper y Witold Kowalewski

#### Reparto:

- Laura Dern : Nikki Grace / Susan Blue
- Jeremy Irons: Kingsley Stewart
- Justin Theroux: Devon Berk / Billy Side
- Karolina Gruszka: Lost Girl

- Jan Hencz: Janek
- Krzysztof Majchrzak: Phantom
- Grace Zabrieskie: Visitor #1
- Ian Abercrombie: Henry el mayordomo
- Karen Baird: Sirvienta
- Bellina Logan: Linda
- Amanda Foreman: Tracy
- Peter J. Lucas: Piotrek Król / Smithy / The Man
- Harry Dean Stanton: Freddie Howard
- Cameron Daddo: Mánager de Devon Berk
- Jerry Sthal: Agente de Devon Berk
- John T. Churchill: Primer ayudante de dirección
- Phil DeSanti: Segundo ayudante de dirección
- Chamonix Bosch: Tercer ayudante de dirección
- Sara Glaser: Script
- Neil Dickson: Productor
- Edward St. George: Estilista de peluquería
- Diane Ladd: Marilyn Levens
- Melissa Lowndes: Ayudante de Marilyn Levens
- Marsha Lewis: Peluquera de Marilyn Levens
- Jeremy Alter: Regidor
- William H. Macy: Locutor de anuncios
- Austin Lynch: Chófer de Devon Berk
- Jason Weinberg: Mánager de Nikki Grace
- Heidi Bivens: Asistente de vestuario de Devon Berk

- Randy Johnson: Guarda de seguridad del estudio #1
- Duncan K. Fraser: Guarda de seguridad del estudio #2
- Stanislaw Kazimierz Cybulski: Mr. Zydowicz
- Henryka Cybulski: Mrs. Zydowicz
- Julia Ormond: Doris Side
- Robert Charles Hunter: Detective Hutchinson
- Ewa Jerzykowski: Jefe del servicio
- Scott Ressler: Operador de cámara
- Emily Stofle: Lanni
- Jordan Ladd: Terri
- Kristen Kerr: Lori
- Terryn Westbrook: Chelsi
- Jamie Eifert: Sandi
- Kat Turner: Dori
- Michelle Renea: Kari
- Adam Zdunek: Hombre en la calle
- Erik Crary: Mr. K
- Wendi Rhodes: Salli
- Khai Dattoli: Tammi
- Santley Kamel: Koz Kakawski
- Marek Zydowicz: Gordy
- Michal Korolko: Hombre del circo #1
- Kazimierz Suwala: Hombre del circo #2
- Alfredo Ponce: Hombre del circo #3
- Bryson Lang: Hombre del circo #4

- Janusz Hetman: Hombre del circo #5
- Michal Stopowski: Hombre del circo #6
- Dominiya Grudzka: Mujer #1
- Pawel Kibisiak: Hombre #1
- Dominika Biernat: Voz de Mujer #1
- Marcin Brzozowski: Voz de Hombre #1
- Socut Alter: Hijo de Billy y Doris Side
- Alexi Yulilsh: Doctor
- Lou Buchignani: Mayordomo de Billy Side
- Marek Szmigiel: Chófer de Janek
- Mary Steenburgen: Visitor #2
- Leon Niemczyk: Marek
- Józef Zbiróg: Darek
- Marian Stanislawski: Franciszek
- Charlene Harding: Roxi
- Suzete Belouin: Mandi
- Lisa Dengler-Eaton: Bailarina del club
- Gail Greaves: Camarero
- Joseph Altruda: Bajista
- Jay P. Work: Saxofonista
- William McNeill: Batería
- Carolina Cerisola: Chica del *backstage*.
- Leah Morelli: Carolina
- Helena Chase: Persona de la calle #1
- Nae: Persona de la calle #2



- Terry Crews: Persona de la calle #3
- Kris Kane: Ayudante de vestuario de Nikki Grace
- Michelle Clark: Maquilladora
- Brandon Reindhard: Hijo de Smithy
- Tracy Ashton: La hermana del marine
- Masuimi Max: Niko
- Dominique Vanderberg: Trabajador de ferrocarril
- Pennyh Hintz: Profesora
- Nick 13: Arqueólogo
- Keith Kjarval: Leñador
- Monique Cash: Bailarina principal
- Latrina Bolger: Bailarina #1
- Fulani Bahati: Bailarina #2
- Ashely Calloway: Bailarina #3
- Erynn Dickerson: Bailarina #4
- Jovonie Leonard: Bailarina #5
- Jennifer Locke: Bailarina #6
- Nastassja Kinski: La señora

### 3.2.3 Secuenciación y análisis de la película

#### 3.2.3.1 Tabla de secuenciación

A continuación se muestra la tabla 1, que corresponde al desglose de la película en secuencias tras haber sido descompuesta con Adobe Premiere Pro. La tabla incluye una numeración de las secuencias, comenzando en 000 y terminando en 052. Los datos que ofrece la tabla son: el código de tiempo de inicio de la secuencia en el metraje global (TC IN), el código de tiempo de fin de la secuencia en el metraje global (TC OUT), la duración de la secuencia, el número de planos de rodaje y el número de planos de montaje por secuencia.

Tabla 01. Secuenciación de *Inland Empire* (Lynch, 2006).

SECUENCIA	TC IN	TC OUT	DURACIÓN	PLANOS RODAJE	PLANOS MONTAJE
000	00:00	00:13	00:13	-	1
001	00:13	00:57	00:44	1	1
002	00:57	03:00	02:03	8	9
003	03:00	04:02	01:02	9	15
004	04:02	08:40	04:38	8	18
005	08:40	19:13	10:33	27	88
006	19:13	20:37	01:24	7	25
007	20:37	23:59	03:22	21	39
008	24:00	33:52	09:51	39	58
009	33:52	34:20	00:28	6	12
010	34:20	36:25	02:05	12	28
011	36:25	40:50	04:25	11	38
012	40:50	41:15	00:25	1	1
013	41:15	44:19	03:04	13	30
014	44:19	46:34	02:15	7	8
015	46:34	49:44	03:10	12	25
016	49:44	52:24	02:40	19	12
017	52:24	54:07	01:43	11	12
018	54:07	55:24	01:17	9	13
019	54:24	56:12	00:48	2	8
020	56:12	56:35	00:23	2	3
021	56:35	60:00	03:25	13	36
022	60:00	68:38	08:39	53	86
023	68:39	72:36	03:57	23	62
024	72:36	74:18	01:42	11	20
025	74:18	75:29	01:21	8	10
026	75:29	76:55	01:26	7	8
027	76:55	78:01	01:06	11	11

028	78:01	80:05	02:04	12	22
029	80:05	81:11	01:06	03	03
030A	81:11	84:45	04:34	12	21
031	84:45	89:18	03:33	27	47
032	89:18	91:08	01:50	8	15
033	91:08	93:10	02:02	5	7
030B	93:10	97:12	04:02	3	7
034A	97:12	98:47	01:35	7	17
035	98:47	100:26	01:39	8	8
036	100:26	103:29	03:03	7	28
034B	103:29	105:39	02:10	17	26
030C	105:39	108:32	02:53	6	11
037	108:32	113:47	05:15	36	77
038	113:47	116:24	02:36	16	24
039	116:24	116:58	00:34	3	3
040	116:58	119:19	02:21	10	19
030D	119:19	119:31	00:11	1	1
041	119:31	120:55	01:24	14	19
042	120:55	126:7	05:22	23	36
043	126:17	127:17	01:00	7	8
044A	127:17	130:27	03:10	21	26
045	130:27	131:59	01:32	7	11
044B	131:59	134:28	02:29	13	14
030E	134:28	140:17	05:49	24	44
044C	140:17	144:28	04:10	45	58
046	144:28	152:07	07:39	27	63
047	152:07	155:39	03:32	16	21
048	155:39	165:39	10:00	92	105
049	165:39	170:09	04:29	28	40
050	170:09	172:51	02:42	8	9
051	172:51	179:33	06:41	20	41
SUMA TOTAL DE PLANOS DE MONTAJE					1.507

### 3.2.3.2 Análisis de *Inland Empire* por secuencias

#### 3.2.3.2.1 Secuencia 000

Inicio en minuto 00:00 y final en el minuto 00:13

Esta secuencia corresponde a los compromisos de anunciar a Studio Canal Plus, financiador de la película. Existe un leve sonido de viento mezclado a un nivel muy bajo que lo hace casi imperceptible pero que con auriculares o un sistema de sonido de calidad puede escucharse. El propio Lynch ya avisaba en un vídeo incluido en los extras de la edición americana en DVD de *Inland Empire* (Lynch, 2006), en un fragmento titulado *true experience* (experiencia real), que para poder experimentar la película en su totalidad era necesario acudir a una sala de exhibición tecnológicamente bien preparada. El que haya rodado la película en baja definición no quiere decir que sea una película de baja definición o calidad e incluir este sonido extradiegético, de ambientación y casi imperceptible salvo en las condiciones adecuadas, es una total declaración de principios de lo que el espectador va a contemplar desde el primer momento. Se incluye una animación propiedad de Studio Canal Plus y utilizada para sus producciones. Tras la animación, que dura siete segundos, la imagen se va a negro por corte. En el segundo ocho aparece por encadenado el rótulo *STUDIO CANAL PRESENTS* incorporando ya la tipografía que el realizador utilizará para la película. El rótulo desaparece por encadenado y la imagen vuelve a quedarse en negro.

El sonido del viento mezclado durante toda la secuencia la convierte en diegética porque ya existen elementos sintácticos narrativos aun siendo un mero compromiso financiero, Lynch, ya aporta en esta secuencia un sonido con intención narrativa. Es importante el hecho de que sea un sonido únicamente perceptible en ciertas condiciones de calidad, pues aunque Lynch haya rodado la película en baja resolución su intención no es hacer algo de baja calidad, cuida mucho que los medios para su exhibición sean óptimos.

### 3.2.3.2.2. Secuencia 001

Inicio en minuto 00:13 y final en minuto 00:57

La imagen aguanta cinco segundos en negro. El sonido del viento de la secuencia anterior permanece. Este negro imbuye al espectador en el dispositivo cinematográfico de la oscuridad previa a la luz. Un instante menor de un segundo antes del segundo 15, se escucha un efecto de sonido como de accionar un mecanismo de un generador de luz. Este sonido se descubrirá como diegético porque tras él sonido, en el segundo 18, del negro se encadena a un foco encendiéndose. Desde esta primera imagen se aprecia el uso del digital para la creación: alto contraste, textura en la que se puede apreciar el pixelado propio de transferir la imagen DV a negativo de 35mm. y un desenfoque de postproducción (el halo de luz aparece al principio desenfocado y después se pone a foco). Lynch evidencia los mecanismos de la representación utilizando el principio físico fundamental de la cinematografía, analógica o digital: la luz. El relato visual comienza con esta luz.

El foco se desplaza hacia la derecha y suena un efecto de sonido de viento soplando. Este sonido se mezcla con otro sonido mecánico que remitirá al disco de vinilo y aguja del tocadiscos de la secuencia siguiente. Conforme el foco se desplaza, en el segundo 37 sube una música con la que el realizador subraya la aparición del título de la película. En el segundo 38 el foco de luz revela poco a poco y nunca del todo el grafismo en el que puede leerse “INLAND EMPIRE”. Así pues, puede interpretarse el foco como un cañón de luz teatral que revela lo que hay en escena, en este caso, el título de la obra, resaltando especialmente la M de EMPIRE con un brillo superior al resto de letras. El rótulo nunca llega a emerger en su totalidad del negro de base, *Inland Empire* es fundamentalmente una película de misterio y el realizador nunca evidenciará todos los detalles para que el espectador haga su trabajo de inmersión. La tipografía es la misma del rótulo de la secuencia 000 pero en tres dimensiones, como muestra la figura 95.



*Figura 95. Rótulo de título*

El rótulo termina por desaparecer en el negro. El foco de luz desaparece en la parte superior derecha del encuadre. En esta secuencia se potencia más que en la anterior el diseño y montaje de sonido. Lynch amplifica los efectos de sonido que se convertirán en diegéticos en la secuencia siguiente y los mezcla con tonos musicales prolongados para diseñar una atmósfera misteriosa. En el momento de aparición del rótulo, esta amalgama sonora gana en intensidad para realzar el comienzo de la película. Una vez desaparece el rótulo la intensidad musical descende para poner al espectador a los pies del relato que comienza.

#### 3.2.3.2.3. Secuencia 002

Se inicia en el minuto 00:57 y termina en el minuto 03:00.

La secuencia consta de ocho planos de rodaje y ocho de montaje y es toda ella en blanco y negro.

Esta es la secuencia de arranque de la película, tras las secuencias de créditos, en la que la narración arranca. Y es toda una declaración de intenciones por parte del realizador, que la llena de simbolismos.

En el segundo 57 se escucha un efecto de sonido metálico que sirve para encadenar desde negro el plano detalle de una aguja de tocadiscos con polvo y telarañas. Es la primera imagen figurativa de la película. El sonido mecánico y sucio que se venía escuchando de la secuencia anterior adquiere sentido diegético en esta secuencia ya que es el sonido de suciedad de un tocadiscos en movimiento. La imagen está muy contrastada, el brillo de la luz sobre el vinilo que se mueve resulta en un blanco que quema la imagen. Se intuye que una fuente de luz externa ilumina el tocadiscos porque su intensidad varía según pasa el tiempo. La imagen tan contrastada resta definición a la imagen, ya menguada en origen por la elección de la cámara para rodar. También, según se verá a medida que avance la película, tanto los espacios oscuros como los espacios luminosos tienen mucha importancia narrativa. Desde este primer arranque Lynch los confronta y exhibe. También este alto contraste y baja definición da a la imagen un aspecto más pictórico, rozando el impresionismo y la abstracción.

También el que la primera imagen figurativa de la película sea un dispositivo tecnológico de comunicación analógico es importante: es la primera película digital del realizador y su primera imagen es un tocadiscos. El realizador viene a expresar que aunque la herramienta de rodar sea nueva y haya seguido un proceso creativo diferente al analógico, el resultado es el mismo, una narración audiovisual. Es más, el dispositivo que aparece es de emisión, no de grabación, y el realizador es muy consciente que está diseñando esta película para el modo tradicional de exhibición de películas.

En el minuto 01:05 se escuchan lo que parecen ser unos aplausos de público y arranca una voz de locutor. Al tener la fuente de sonido en la pantalla se puede considerar sonido *in* aunque el locutor no esté presente. Es habitual en la obra de Lynch que algunos personajes misteriosos hablen a través de dispositivos mecánicos. Ocurre por ejemplo en *Mulholland Drive* (Lynch, 2001) con el personaje interpretado por Michael Anderson y en *Lost Highway*



(Lynch, 1997) película cuya primera línea de diálogo y detonante del relato es “Dick Laurent está muerto” y se escuchaba a través de un portero automático.

LOCUCIÓN RADIOFÓNICA: AXXON N. La obra de radio más longeva en la Historia... Esta noche, continuando en la región báltica, un día gris de invierno en un viejo hotel...

Por una parte, Lynch sabe que está construyendo una narración que nada tendrá que ver con la narrativa clásica. La película es críptica y laberíntica pero Lynch la concibe como una narración estructurada. Para remarcarlo hace una presentación, lo hace con la voz en off del locutor radiofónico que presenta una ficción radiofónica, AXXON N. Sabiendo que la historia que viene es compleja y que el director ha sido acusado más de una vez de realizar sus películas únicamente buscando el desconcierto y el estupor del espectador (por ejemplo el artículo del diario El País *Twin Peaks, desconcierto al cuadrado* (Marcos, Ruiz y Ruiz de Elvira, 2017) que consta de tres críticas distintas sobre el desconcierto que provoca la serie de David Lynch debido a su contenido y narración), la locución sirve como un “érase una vez” que es la voluntad explícita máxima a la hora de narrar una historia. A su vez, AXXON N. es el título de una serie de nueve capítulos concebida para ser exhibida en la *web* davidlynch.com pero que nunca llegó a realizarse. Para Corral (2018 p. 250) esta secuencia es material rodado para AXXON N. reciclado para *Inland Empire*. La conexión pues, sea material reciclado o fuera rodado expresamente para la película, con el trabajo digital para internet del realizador establece su primera conexión explícita.

La cámara comienza un movimiento de grúa, desplazándose hacia atrás y girando los ejes de la cámara en sentido contrario al movimiento del tocadiscos. Lynch utiliza la imagen del tocadiscos y del vinilo como ejemplo de espiral (figura 96). Según el dispositivo avance, el espectador se verá envuelto en la espiral de misterio del relato. El movimiento de grúa en

sentido contrario enfatiza aún más el tortuoso camino que va a ofrecer el realizador al personaje principal y consecuentemente al espectador, que se va a identificar con él.



*Figura 96.* El tocadiscos como espiral

En el minuto 01:23, la imagen comienza a desenfocarse con un efecto de postproducción, y la luz del reflejo del vinilo aumenta también por efecto digital de postproducción. La música facilita la edición siguiente: el tocadiscos se encadena con lo que parece ser una textura carnal, se intuyen varios ojos desde distintas perspectivas, pero que no termina de definirse nunca (figura 97). Estos ojos corresponden a la actriz Karolina Gruszka que interpreta el papel de *Lost Girl* (chica perdida) y que aparecerá en la siguiente secuencia.

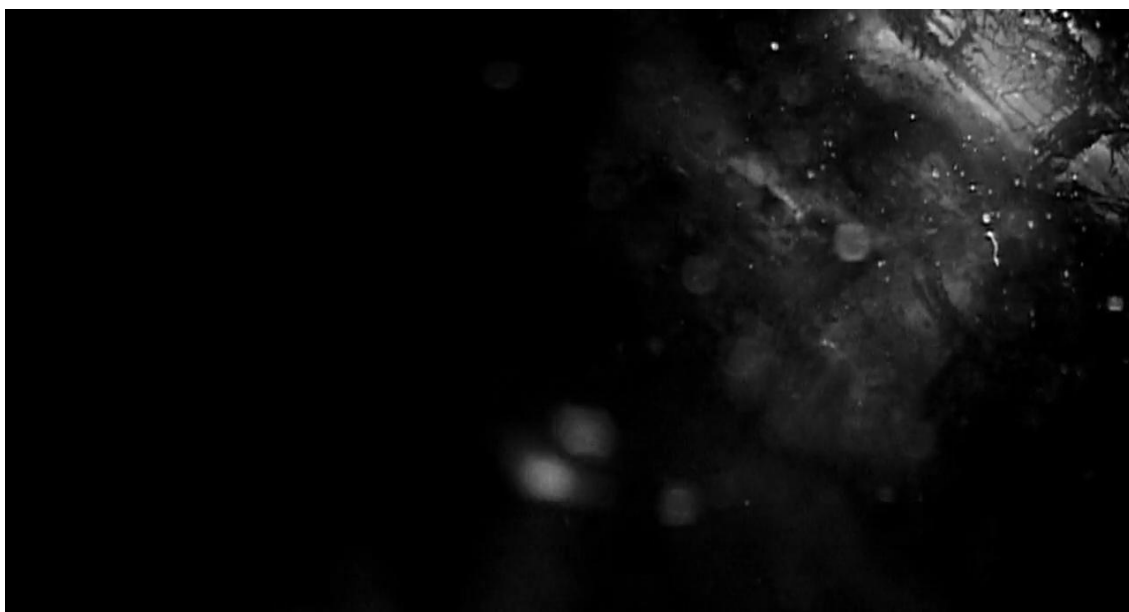


Figura 97. Superposición de texturas

Vuelve a subir la intensidad de la música como en el rótulo del título como subrayado para llamada de atención sobre lo que aparece en imagen. Se suceden encadenados con otros tiros de cámara del tocadiscos, como una amalgama y una retroalimentación de las imágenes. La intención es potenciar la confusión del espectador y ponerle en situación de inseguridad ante lo que está viendo y sucediendo. También es una anticipación de las aleaciones de espacio, tiempo e identidad que se darán según avance la película. Se escucha una voz en *off* en polaco.

MUJER 1/OFF: La escalera está oscura.

En el minuto 01:34 la imagen vuelve a encadenarse y la acción llega a un pasillo. En este pasillo la puesta en escena se compondrá de dos planos de rodaje distintos, uno general y uno medio de conjunto, que en montaje serán tres planos ya que pasará dos veces por el general. En plano general, se ve lo que parece ser un hotel. El contraste sigue siendo alto y los niveles de negro están muy manipulados para que no se distinga detalle en las partes negras de la imagen. Aparecen dos figuras caminando por el pasillo. Tienen un efecto *blur*

(desenfoco) aplicado con una máscara que hace que les tape la cara y el espectador no vea el rostro ni conozca la identidad de los personajes.

Lynch se apropia cinematográficamente de un recurso habitual del lenguaje televisivo. Tan habitual que en jerga televisiva cuando es necesario esconder la identidad de alguien o censurar algo se solicita un *blureado* en lugar de un desenfoque. En televisión su uso principal de una máscara de desenfoque es ocultar la identidad de quién aparece en la imagen, por motivos legales, o incluso censurar sexo, violencia y drogas.

Lynch no es el primer cineasta que utiliza este tipo de *blur* con fines expresivos, se puede citar *Deconstructing Harry* (Allen, 1997). En esta película el protagonista y uno de sus múltiples alter egos sufrían un *blur* en el rostro durante una crisis de identidad como puede verse en la figura 98.



Figura 98. Uso de desenfoque narrativo en *Deconstructing Harry* (Allen, 1997)

El uso aquí también mantiene la identidad de los personajes en el anonimato. De hecho, en la secuencia de créditos final de la película, cuando se enumeran los actores en orden de aparición, la primera persona que aparece es *Lost Girl* (chica perdida) protagonizada

por Karolina Gruszka, que es la actriz que aparecerá en la secuencia siguiente a rostro descubierto. Con lo cual Lynch quiere que el espectador desconozca la identidad de estos personajes, potenciar el misterio. Hibrida un recurso televisivo en una producción cinematográfica. Al no existir tampoco referencia labial, no se puede saber si la conversación en polaco la están teniendo los personajes o es una conversación en *off* (figura 99). Según avance la secuencia se verá que por contexto sí que es posible que la conversación la estén teniendo los personajes.



Figura 99. La identidad de los personajes tapada por el desenfoque

MUJER 1: No recuerdo este pasillo. ¿Dónde estamos?

HOMBRE 1: Ahora en nuestra habitación.

Corte a plano medio de conjunto de los dos personajes. Se puede distinguir la figura de una mujer buscando algo en su bolso. La silueta del hombre apenas se distingue en el negro. Las caras continúan tapadas por el *blur* (figura 100). No hay angulación de cámara pero la figura del hombre se intuye bastante mayor que la de la mujer y al ser una mancha negra se muestra amenazadora. Otro dato importante es que el espectador sabe que es un hombre por la

voz. Por la imagen es un borrón negro amenazante, abstracto. En cambio la mujer, aunque distorsionada, sí es una imagen figurativa. Ella es la amenazada.

MUJER 1: No tengo la llave.

HOMBRE 1: No, me la diste. La tengo yo.



*Figura 100. Identidades tapadas por el desenfoque*

Corte al plano general del pasillo.

MUJER 1: ¿Qué me pasa?

La silueta del hombre abre la puerta. Se crea una amalgama negra en la que se pierden las siluetas y las caras tapadas. Entran en la habitación. El pasillo queda vacío. Al fondo, en el negro del pasillo se perciben dos ojos brillantes que antes no se veían porque los tapaban los personajes. Hay que estar muy atento para percibirlo y en condiciones lumínicas óptimas de exhibición.

Aunque sea una obra de carácter experimental, la puesta en escena y el montaje son de corte clásico: estructura el espacio desde dos puntos de vista y vuelve a cada uno de ellos en montaje según le convenga para mostrar las acciones de los actores. Y aunque la intención clara es descolocar al espectador, el realizador mantiene la relación entre ejes sin saltos.

En cuanto al sonido en este fragmento de la secuencia cabe remarcar la ausencia de sonidos diegéticos no ambientales. No se escuchan los pasos, ni los roces de las ropas de los personajes, ni el buscar en el bolso ni el abrir la puerta accionando la llave. El único efecto sonoro que existe vuelve a ser el soplar del viento y en un interior, siendo tan presente, es extradiegético. Como ambientación musical extradiegética utiliza sonidos prolongados. Esta ausencia de sonidos diegéticos y la música extradiegética casi atmosférica introducen al espectador en un plano de irrealidad cercana a la narrativa de un sueño. El personaje de la mujer está confuso y el espectador, en esas condiciones irreales y oníricas, también.

Corte a plano general y cambio de localización en el minuto 02:06. Es habitación del hotel. La cámara se encuentra en una posición elevada y con un ángulo picado. Esto deja una posición a los personajes en indefensión, hay algo encima de ellos observándolos. De hecho, el personaje femenino va a ser sometida sexualmente por el hombre.

Por el mobiliario antiguo se percibe un espacio tradicional. Los personajes continúan su conversación y entran en el encuadre. La mujer se sienta en un sofá y el hombre se queda apoyado en la pared. El hombre se queda por encima de la mujer, él es quién domina (figura 101).

MUJER 1: ¿Es esta la habitación? No la reconozco.

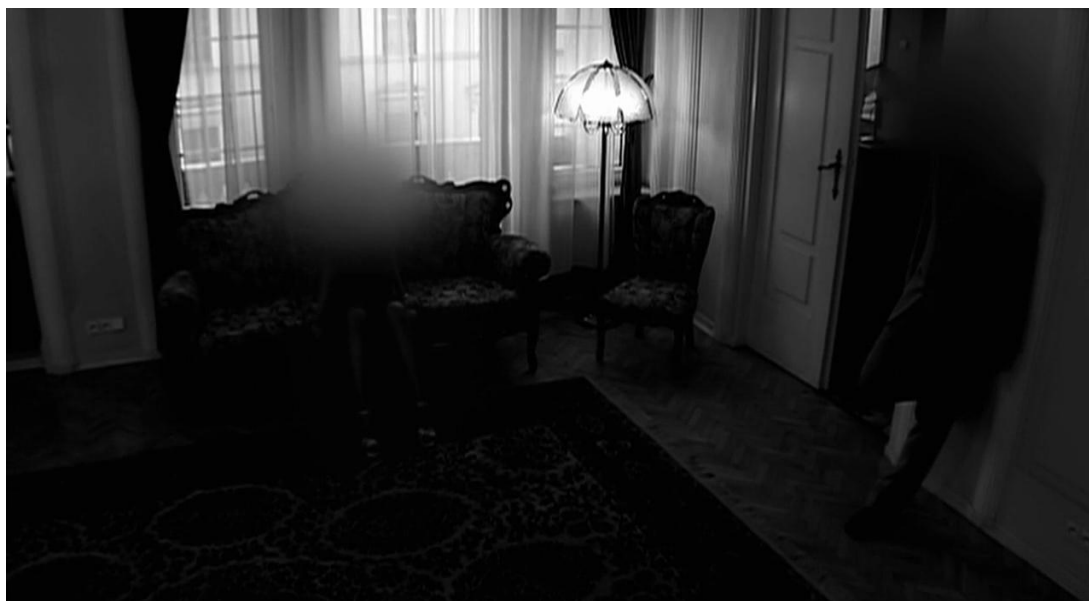
HOMBRE 1: Quítate la ropa.

MUJER 1: Claro.

HOMBRE 1: ¿Sabes lo que hacen las putas?

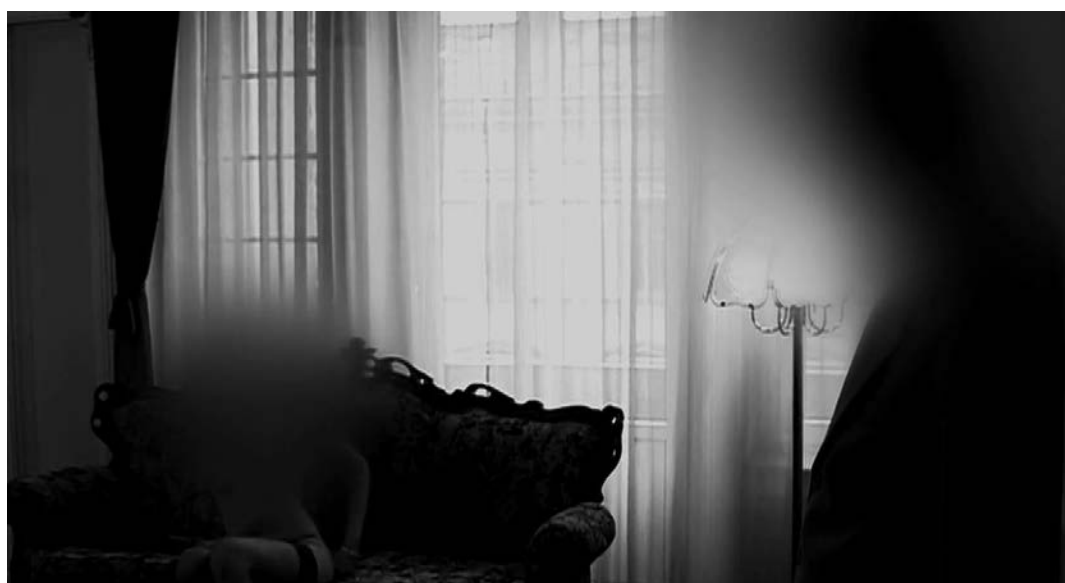


MUJER 1: Sí. Follan.



*Figura 101.* Relaciones de poder devenidas de la puesta en escena

Corte a plano general de la mujer sentada en el sofá con referencia del hombre en escorzo. No hay angulación de cámara. La mujer comienza a quitarse la ropa. La figura negra del hombre sigue siendo más grande que la de la mujer y estando por encima dominando la puesta en escena (figura 102)



*Figura 102.* Relaciones de poder devenidas de la puesta en escena

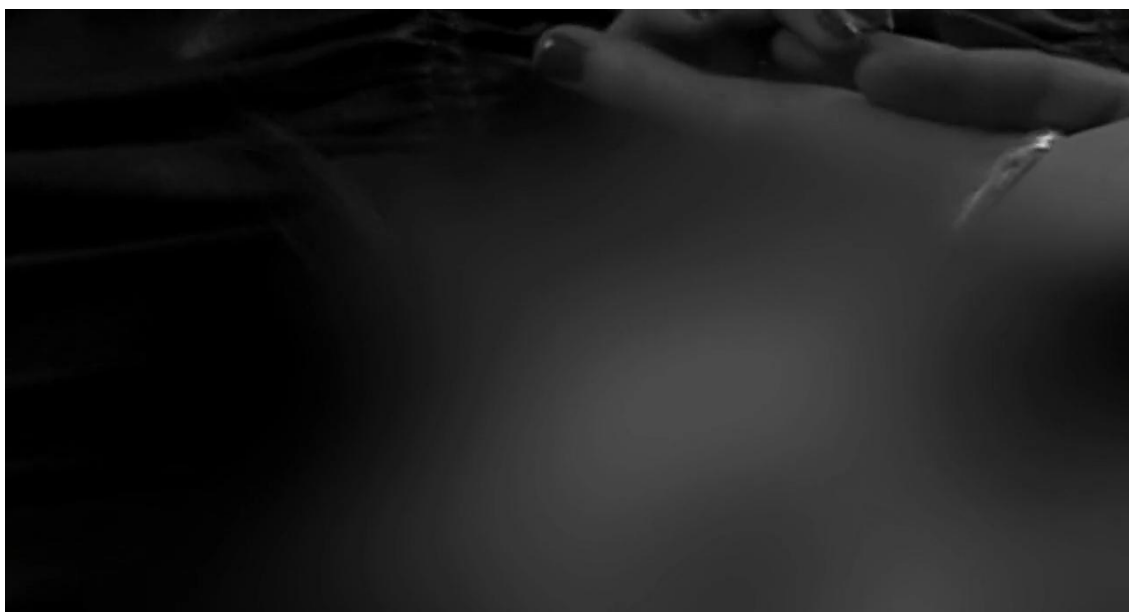
MUJER 1: ¿Quieres follarme?

HOMBRE 1: Quítate la ropa. Te diré qué es lo que quiero.

MUJER 1: Bien.

Después de quitarse la ropa interior, hay un corte a un plano casi completamente desenfocado, se intuye que es un primer plano de la mujer con el *blur* en la cara. Se distinguen unas manos, pero el desenfoque es casi total. Por el contexto, los personajes de la conversación están manteniendo relaciones sexuales. Este plano es el más abstracto de toda la secuencia. El desenfoque invade todo el encuadre salvo la esquina superior izquierda, que deja el elemento figurativo, la mano de la mujer.

El efecto especial, el *blur*, se hace dominante. Lynch invierte el sentido general del efecto especial. Un efecto especial se utiliza para hacer pasar por real algo que no lo es. Es uno de los actos de ilusionismo de la narrativa cinematográfica. A partir de aquí el efecto especial se utilizará evidenciando el truco. Haciéndolo explícito y convirtiéndolo en parte de la realidad, no en un tránsito invisible hacia ella. Quiere que el espectador vea el truco digital. Para ocultar el rostro/identidad de los personajes hay muchos recursos. Lynch podría haber ejecutado la puesta en escena y la planificación de tal manera que nunca hubieran sido vistos los rostros de los personajes sin necesidad del efecto. Pero quiere que el espectador asuma la corporeidad digital del relato. Por eso, plantea la secuencia y posteriormente, utiliza herramientas digitales de manera evidente y con intenciones expresivas como se aprecia en la figura 103.



*Figura 103.* El desenfoque invade toda la imagen y se convierte en la expresión

MUJER 1: Tengo miedo.... Tengo miedo.

La cámara gira levemente hacia la izquierda, dejando la imagen completamente desenfocada y sin rastro de referencia figurativa. La imagen se funde a negro.

En esta localización tampoco existen efectos de sonido diegéticos. Lynch continúa potenciando el onirismo de la secuencia dentro del plano sonoro. La música se mantiene y sostiene el tono inquietante de toda la secuencia.

Fotográficamente la secuencia viene marcada por la desaturación completa de la imagen en postproducción y por los ya citados contrastes. Sumando la desaturación, los desenfoces, la baja definición que se obtiene de rodar en DV, el aspecto fotográfico huye del realismo cinematográfico y se acerca a la pintura no figurativa.

Lynch no renuncia a uno de sus rasgos estilísticos que es mostrar la fuente de luz dentro de las localizaciones. Tanto en el pasillo como en la habitación se pueden observar dos lámparas que son las que tamizan la luz y justifican la poca cantidad lumínica dentro de los escenarios.

#### 3.2.3.2.4. Secuencia 003

Se extiende del minuto 03:00 al 4:02. Consta de nueve planos de rodaje que con cortes e idas y vueltas a ellos se convierten en 15 planos de montaje. La secuencia abre desde un negro y se apoya en una canción extradiegética para el tránsito. Es un fragmento de *Polish Poem* escrita e interpretada por David Lynch y Christa Bell. Es una canción extradiegética, compuesta para la película.

Del negro, por encadenado emerge un plano general que por el mobiliario nos indica que estamos en la localización en la que había acabado la secuencia anterior, la habitación de hotel. No existe angulación de cámara y la imagen continúa desaturada y muy oscura. De hecho es la máscara de desenfoque la que hace perceptible la figura humana sentada que existe en el plano. Lynch nos devuelve a la habitación del hotel después del coito.

CANCIÓN: Te canto este poema. En el otro lado...

Por corte, Lynch pasa al contraplano de la imagen anterior, con la misma nula angulación de cámara. La imagen es oscura y desaturada pero más definida y confirma al espectador que se haya en la mismo hotel porque este espacio ya lo conoce, es el mismo en el que los personajes misteriosos mantenían la conversación sobre prostitución en la secuencia anterior. La continuidad con la secuencia anterior se hace evidente. Al igual que en el plano anterior no hay angulación de cámara.

Por corte, pasa a un plano general de la habitación del hotel, pero que tiene superpuesto un plano detalle de un objetivo de una cámara (figura 104). Por encadenado, el plano de la cámara, dominante en opacidad al comienzo del corte sobre el plano general de la habitación, se diluirá hasta dejar limpio el plano de la habitación de hotel. Hay que detenerse en estos dos planos encadenados ya que son los primeros planos en color del relato. La

cámara se muestra como un elemento extradiegético, hace presente al narrador, puesto que la diégesis de la secuencia no aparece ninguna cámara. Cuando la cámara desaparezca, entre encadenado (de nueve segundos de duración) y variaciones de intensidad de luz, se hará presente la identidad facial del personaje de la secuencia anterior. Desaparecen la desaturación en postproducción y la máscara de *blur* y el espectador empieza a situarse, ya que al menos puede ver el rostro de uno de los dos personajes con los que ha arrancado la película. El dispositivo (la lente) desaparece y la identidad (el rostro) se despeja.



Figura 104. Filmación de un objetivo. El dispositivo se explicita

CANCIÓN: ... veo brillar...

Por corte, el realizador pasa a otra vista general de la habitación en la que se ve un televisor de tubo. Otra vez, tras el tocadiscos, un elemento tecnológico analógico de comunicación. La imagen continúa siendo en color. La angulación ligeramente contrapicada del plano evidencia la importancia del televisor, el realizador quiere hacerle un personaje más en el plano, no mobiliario decorativo, y por eso lo ensalza en importancia con esa angulación.

En el televisor no hay imagen, solo ruido blanco parpadeante, la ausencia de señal de imagen de vídeo analógica.

CANCION:... olas....

Por corte el realizador pasa a un plano general de la televisión con escorzo de la mujer. Continúa desnuda e indefensa y está mirando el ruido blanco que sale de la televisión. No existe angulación de cámara e iguala en línea la altura de los ojos del personaje con la televisión (figura 105).



Figura 105. El personaje mira a través de medios analógicos

Por corte, pasa a un primer plano, en el que el rostro lloroso del personaje de *Lost Girl* ocupa casi dos tercios del encuadre (figura 106). Es la primera vez que el espectador la ve con definición, por eso Lynch cierra tanto el plano. Está mirando llorosa la imagen que emite el televisor. La melancolía que desprende la canción subraya la tristeza de la chica. Hasta este punto de la secuencia, la edición había sido de continuidad. A partir de aquí comienza un montaje en paralelo por corte del plano primer con del rostro del personaje con dos tamaños

de plano distintos, uno más abierto y otro más cerrado, del televisor y las imágenes que en él se emiten, esto refuerza el vínculo entre el personaje y lo que ve y repercute en la percepción de lo importante que es narrativamente para el espectador.



Figura 106. Se desvela la identidad del personaje en peligro

Por corte pasa a plano general del televisor y en él se está proyectando *Rabbits* (Lynch, 2002), como muestra la figura 107, la *webserie* digital que estrenó en su página web davidlynch.com. Es la segunda vez que recicla material previamente grabado para esta película, la segunda autoreferencia y ambas hasta ahora han sido digitales. La imagen de la *webserie* avanza a cámara rápida y no permite centrarse en lo que ocurre. El espectador que no conozca el trabajo previo digital de Lynch no tiene información de qué está ocurriendo en el televisor. El inicio de la siguiente secuencia de *Inland Empire* es precisamente lo que acaba de pasar a cámara rápida en la televisión: el conejo antropomorfo interpretado por Scott Coffey abre la puerta y abandona el escenario donde se encuentra. Podría entenderse como un *flash forward* (prolepsis, pero se utilizará el término inglés ya que es el más utilizado en el



ámbito profesional), un recurso temporal de montaje narrativo en el que se anticipa lo que va a ocurrir haciendo un salto adelante en el tiempo.



Figura 107. Incorporación del trabajo para internet en la película. Hibridación digital y analógica

CANCIÓN: ... resplandeciendo...

Por corte, vuelve al primer plano de la chica llorando. Conserva la expresión triste del anterior corte. Este paso por el plano es más corto, dos segundos, que la media de duración de planos hasta ahora, puesto que ya ha pasado por él y el espectador no necesita mucho tiempo para su lectura.

Por corte, vuelve al plano general del televisor. Los conejos de *Rabbits* han desaparecido y ahora el televisor emite unas imágenes del personaje que interpreta Grace Zabriskie, *Visitor#1*. Se trata de unas imágenes que avanzan a más velocidad, la imagen se descompone en rectángulos (figura 108), esto es un efecto provocado por avanzar con una moviola una imagen digital a más velocidad o hacia atrás. De hecho, en la mezcla de sonido se incluye un efecto diegético de rebobinado. Con este recurso, Lynch vuelve a hacer explícita

la naturaleza digital de las imágenes de la película, como si quisiera mostrarle al espectador el proceso de visionado de brutos como lo haría él. Le hace partícipe de la construcción del relato. Al igual que con *Rabbits* los planos de Grace Zabrieskie que se muestran en televisión se editarán más adelante en el metraje. Al igual que *Rabbits* este contenido puede interpretarse como un *flash forward*.

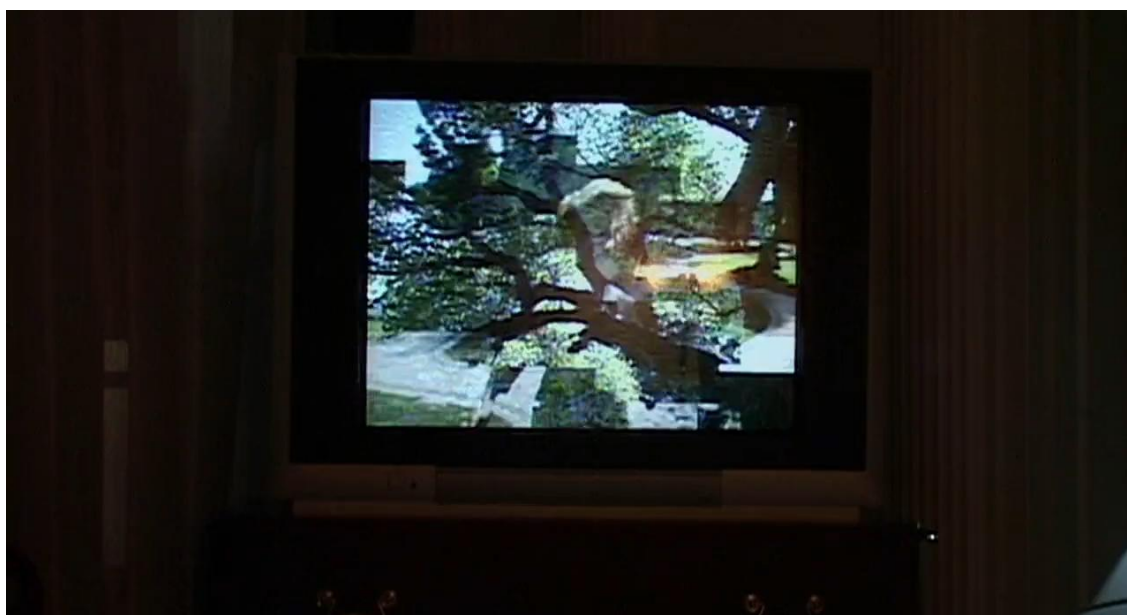


Figura 108. Pixelación digital derivada del paso de la imagen a más velocidad

Por corte pasa a un plano detalle del televisor en el que todo lo que se ve en el encuadre está ocurriendo en el televisor, rompiendo por un momento la edición en paralelo. El punto de vista del espectador coincide ahora de lleno con el del personaje de *Lost Girl*. El deseo del realizador es que el espectador se identifique con este personaje. Ella estaba viendo la televisión y ahora es el espectador el que está viendo la televisión. De hecho quiere que el efecto sea realista porque se ve reflejada la lámpara de la habitación que habíamos visto en los planos anteriores. Y tan molesto es para el personaje como para el espectador. De hecho el reflejo hace que la imagen roce la abstracción al no ser posible ver con claridad lo que se emite en la televisión. Pasando la imagen fotograma a fotograma con detalle, se puede ver que

es la continuación de la secuencia que insertará más adelante en la que *Visistor#1* intenta entrar en la mansión de Nikki, el personaje que interpreta Laura Dern.

Por corte, vuelve al montaje en paralelo y al plano de *Lost Girl*. En este corte introduce un cambio con respecto a los cortes anteriores del mismo plano, inicia un *zoom in* (zum hacia delante, pero se opta por usar *zoom* en su procedencia inglesa porque es el término utilizado en el ámbito profesional) hacia los ojos y las lágrimas. La intención es intensificar la sensación de identificación del espectador con este personaje. La interpretación también evoluciona y el personaje está visiblemente más emocionado.

CANCIÓN: Está muy lejos

Por corte, vuelve al plano detalle de la televisión. En esta ocasión ha vuelto el ruido blanco y salvo el reflejo de la lámpara en el cristal, existe una total ausencia de imagen figurativa.

CANCIÓN: Muy lejos de ti

Por corte, vuelve al primer plano de *Lost Girl*. El *zoom in* continúa, potenciando la identificación del espectador (figura 109).



Figura 109. Zoom in para adentrarse en la psicología del personaje

Por corte, pasa al último plano de la secuencia, que es la vuelta al televisor con el ruido blanco.

CANCIÓN: Puedo verte allí.

La letra de la canción puede entenderse como una despedida de Lynch del soporte analógico al que mira con melancolía. Es un soporte que ama pero al que asegura que no volverá (Aubron, Delorme y Tessé, 2006, p.9)

Cabe resaltar la similitud entre los planos de *Lost Girl* en esta secuencia y los planos de *The Darkened Room* (Lynch, 2002), trabajo de Lynch para su *web* (figuras 110 y 111). A lo largo de la película irá incluyendo más referencias a estos trabajos pioneros en internet.



*Figura 110. Semejanzas en Inland Empire (Lynch, 2006) con Darkened Room (Lynch, 2002)*



Figura 111. Semejanzas en *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *Darkened Room* (Lynch, 2002)

Para enlazar esta secuencia con la siguiente, utiliza un encadenado, fundiendo la canción con la música y el montaje de sonido que lleva la secuencia 004, haciendo un tránsito ligero y atmosférico.

### 3.2.3.2.5. Secuencia 004

Esta secuencia abarca desde el minuto 04:02 hasta el minuto 08:41. Consta de 8 planos de rodaje que con los cortes de edición quedan convertidos en 18 planos de montaje. La secuencia mantiene el refuerza el ritmo narrativo pausado de las anteriores.

La canción que venía de la secuencia anterior se desvanece por completo y entra a total el sonido de la secuencia 004. En esta secuencia Lynch utilizará un montaje en paralelo de duraciones muy desiguales de planos entre el salón de *Rabbits* y el rostro de *Lost Girl*, de la secuencia anterior, así que puede considerarse que esta secuencia es una consecución de la anterior y que la línea temporal avanza recta. El espectador por fin verá lo que está viendo *Lost Girl* en la televisión pero por medio del montaje en paralelo Lynch cree conveniente recordar que es ella la espectadora, volviendo hasta en cuatro ocasiones a su primer plano y sacando al espectador del interior de *Rabbits*.

La secuencia arranca reciclando el comienzo del primer capítulo de *Rabbits*, Lo que el espectador va a ver y escuchar es lo mismo que Lynch anticipó a cámara rápida en el televisor en la secuencia anterior.

El primer plano de la secuencia es un plano general frontal de un salón de una casa, ligeramente picado. Imita los decorados de televisión de las *sitcoms* (comedias de situación) norteamericanas en la que los personajes están frente al espectador. Únicamente la angulación de la cámara difiere de esta apropiación del lenguaje televisivo. La decoración del *set* es escueta pero mantiene las dos constantes de Lynch en cuanto a la decoración de sus *sets* para representar salones: un sofá y lámparas tenues que aportan atmósfera y volumen a la escena (figura 112). Pero la poca capacidad de rango dinámico del digital en DV hace que las fuentes de luz lleguen a quemar los blancos de la imagen y Lynch debe renunciar a una imagen más tenue de lo habitual para una más luminosa sin penumbras, aunque en este *set* logra un equilibrio. Cromáticamente también existe un equilibrio, ya que todos los colores tienden a la



palidez. Los sensores de las cámaras DV tienden a saturar más las señales de rojo y por tanto los rojos y amarillos en las grabaciones digitales aparecen saturados en exceso y dominando cromáticamente. En esta ocasión la elección de pintar las paredes del decorado de un azul turquesa pálido reduce esa percepción.



Figura 112. Encuadre en plano general de inspiración *sitcom*

Para rodar este plano Lynch utiliza una óptica media, que no aplasta la perspectiva pero lo suficientemente angular para no deformar las líneas y aberrar el plano pero que si le permite conservar el foco en toda la acción.

En la imagen, el espectador puede ver a dos conejos antropomorfos, Jane y Suzi. Jane está de pie y la interpreta Laura Helena Harring y Suzi está sentada y la interpreta Naomi Watts. Más tarde se incorporará un tercer conejo, Jack, interpretado por Scott Coffey. La máscara de conejo en los tres actores los hace irreconocibles. Los nombres de los tres personajes pueden saberse yendo a la secuencia de créditos inicial de la serie original. Jack se distingue por su vestuario masculino, pero para identificar a Suzi o a Jane hay que hacerlo por la voz de las actrices. Hay una intención de confundir al espectador, en no proporcionarle toda

la información. Es un ejercicio similar al de la máscara de *blur* del principio, pero en esta ocasión la identidad de los actores/personajes permanece oculta tras unas máscaras. Y al igual que hacer explícito el efecto digital del rótulo, aquí hace evidente que es un disfraz. Las máscaras también harán que la interpretación sea inexpresiva, forzando cada vez más el realizador la atmósfera onírica e irreal que le va imprimiendo a toda la película.

Durante los 12 primeros segundos de la secuencia la única acción que puede verse es la de Jane planchando mecánicamente. Suzy mira al frente. Este tramo busca la inquietud del espectador ante la falta de acción y de movimientos de cámara o cambios de punto de vista. Tras esos 12 segundos entra en escena, por una puerta lateral a la izquierda, Jack, el patriarca de los conejos. Con él Lynch incluye un sonido de aplausos y vítores extradiegéticos. Jack permanece de pie en la puerta esperando a que los aplausos acaben (figura 113).



Figura 113. Adaptación de los códigos de *sitcom*

Aquí Lynch utiliza tres recursos propios del lenguaje televisivo: la entrada en cuadro de personajes usando laterales/puertas como límites del *set*, el uso de aplausos enlatados de un supuesto público que no está, y por último la conciencia del personaje de que hay público (por eso se queda a esperar la ovación), esté ese público presente o no en la grabación.

La espera al fin de aplausos dura 18 segundos y Jack se dirige al sofá con Suzy. Comienza una serie de línea de diálogos aparentemente inconexa entre ellos con largas pausas entre ellas que ralentizan la progresión dramática a conciencia.

SUZY: Un día lo averiguaré.

JANE: ¿Cuándo se lo dirás?

JACK: ¿Quién pudo haberlo sabido?

SUZY: ¿Qué hora es?

Tras esta línea de diálogo se editan unas risas enlatadas extradiegéticas para reforzar el lenguaje televisivo y el onirismo.

JACK: Tengo un secreto.

Los diálogos de *Rabbits*, por su contenido y carencia, parecen desconectados. Lo están intencionadamente, ya que una de las voluntades de Lynch es confundir a través del absurdo. Uno de los rasgos de la estructura de la película como se podrá comprobar según se avance, es la aniquilación de las estructuras temporales continuistas. Los diálogos de *Rabbits*, más que no tener conexión parecen estar desordenados y responderse a destiempo o sin orden temporal. Por ejemplo la línea “Un día lo averiguaré” de Suzy puede ser una respuesta a “Tengo un secreto” de Jack, pero está desordenado. También hay que considerar que en apenas cinco líneas cortas de diálogo hay dos referencias temporales: “¿Qué hora es?” y “¿Cuándo se lo dirás?”. Además, de las cinco líneas de diálogo, tres son interrogantes. Si se le suma el “Tengo un secreto” y “Un día lo averiguaré” está contando al espectador que existe una incógnita, que es precisamente la intención global de Lynch, sumergir en el misterio.

Un minuto y medio después del arranque de la secuencia aparece el primer cambio de plano y empieza el montaje en paralelo con *Lost Girl*. Se entiende que *Lost Girl* está viendo a los conejos a través de la televisión. Es la continuación del primer plano de la secuencia anterior. El *zoom in* al rostro continúa para intentar meter al espectador en la psique del personaje (figura 114). Ella sigue visiblemente afectada. Este primer corte a la chica perdida dura cuatro segundos.



Figura 114. Zoom In para acercamiento psicológico

A partir de este momento, la duración de los planos se acorta considerablemente respecto a los 90 segundos de duración del primer plano, pero la cadencia en *Rabbits* siempre será notoriamente más lenta.

Por corte vuelve al *set* de los conejos (la composición de este *set* no cambia en esta secuencia). Mantiene el plano durante 10 segundos con una línea de diálogo y más risas enlatadas extradiegéticas.

SUZY: Hoy no ha habido llamadas.

Por corte vuelve al *set* de la chica perdida, dónde continúa el *zoom in* a los ojos. Ahora el plano es más corto, no llega a los dos segundos de duración. Acelerar de golpe un montaje en paralelo que hasta hace un instante era tan pausado, provoca que el espectador se ponga en alerta y se acreciente el suspense y la inquietud. Vuelve por corte al *set* de *Rabbits* durante nueve segundos en los que Jane se acerca al sofá y vuelve al *set* de la chica perdida con la progresión del *zoom in* ya casi imperceptible, porque se ha acercado mucho al ojo y porque el plano dura apenas dos segundos. Lo que introduce Lynch en este plano de la chica es el sonido diegético de unos pasos fuera de cuadro. Indican que hay alguien fuera del *set* de *Rabbits*. Vuelve por corte al *set* de *Rabbits* y el sonido de los pasos permanece e inquieta a los conejos. Estos pasos sin referencia en el encuadre ponen en relación una localización desconocida con el *set* en el que se encuentra ahora el espectador. Es un ejercicio de suspense por parte del realizador .

JACK: Escucho a alguien.

Los pasos se detienen y Jane se ríe. Por corte vuelve a otro plano más largo, de cuatro segundos de duración, de *Lost Girl*. Al ser más largo, el efecto de introspección/identificación del *zoom in* gana en potencia ya que este se puede percibir. Por corte vuelve la acción al *set* *Rabbits*.

SUZY: No creo que vaya a tardar mucho más.

La cadencia lenta vuelve a reinar. Jack se levanta, se dirige hacia la puerta por la que había entrado y sale. Suzy y Jane quedan mirando el vacío durante ocho segundos.

Por corte cambia de localización, pasa al plano general de un salón palaciego. Es de noche y está todo apagado. Se abre la puerta y entra Jack. No es la puerta que da al *set* de *Rabbits* por lo que se vislumbra tras la puerta. Viene de otra parte. Podría haber cruzado otra dimensión. El plano encadena sobre el mismo encuadre pero ya iluminado y se suma un cañón de luz que apunta a Jack (figura 115).



Figura 115. Aparición de Jack fuera de su universo

La luz le hace desaparecer. El salón queda completamente iluminado y Jack ha desaparecido. Con estos trucajes y encadenados de postproducción Lynch desconcierta al espectador: ha existido un cambio espacial pero también puede existir un salto temporal, hacia atrás o hacia delante.

Los dorados de la decoración son potenciados por la saturación extra de amarillo que ofrece la señal digital, como se aprecia en la figura 116.





Figura 116. Dominancia cromática amarilla en la señal digital

Lynch vuelve a meter dentro del encuadre las fuentes de luz que vuelven a exceder los niveles de blanco, por la baja resolución en contraste con la iluminación del resto del escenario. En este caso no coincide con la iluminación habitual de los salones *lynchianos* ya que es toda uniforme y plana y al contrario que en los planos anteriores aquí sí que utiliza una óptica angular que deforma ligeramente las líneas laterales. Quizás, consciente de la falta de volumen de la iluminación, no quiso aplanar del todo la imagen utilizando una óptica más teleobjetivo. La cámara está ligeramente contrapicada, para poder mostrar la grandiosidad palaciega del entorno pero tampoco realza nada en particular.

Por corte, pasa a un plano medio con un desenfoque de rodaje. Dónde antes no había nadie ahora hay un hombre de unos 50 años. El corte se apoya en la inclusión de un efecto de sonido que resalta la música. Es una señal de que algo importante ha pasado, la aparición de este nuevo personaje. La cámara recupera el foco y podemos verle la cara.

Se trata de Janek, interpretado por Jan Hench. La saturación de rojo se hace muy evidente en la cara del personaje. Los rostros saturados de rojo ofrecen al espectador una sensación de inquietud ya que resultan más violentos o alterados. El conjugar el rostro



saturado de rojo con la quietud del personaje potencia el juego de inquietud propuesto por el realizador. Por corte pasa al contraplano de *The Phantom*, en plano medio, interpretado por Krzystoztof Majchrzak. *The Phantom* será, aunque el espectador no lo sepa todavía, el antagonista de los personajes principales de la película. Tanto en este plano como en el anterior la cámara está a la misma altura de los ojos de ambos personajes, sin angulación, estableciendo una relación de igualdad. Se inicia una conversación entre ambos utilizando los dos planos medios y el plano general. La relación de igualdad se rompe ya que el personaje de Janek habla con *The Phantom* sin mirarle a los ojos. Esto hace que *The Phantom* se irrite. La conversación es la siguiente en polaco.

JANEK : ¿Buscas algo?

THE PHANTOM: Si

JANEK: ¿Buscas entrar?

THE PHANTOM: Si

JANEK: ¿Una entrada?

THE PHANTOM: Busco una entrada... ¿Lo entiendes?

JANEK : Si, lo entiendo

THE PHANTOM: ¿Entiendes que busco una entrada?

JANEK: Lo entiendo completamente

THE PHANTOM: Bien, ¡bien que lo entiendas!

En un plano medio de Janek, Lynch vuelve a desenfocar y por corte al pasar al plano general, el espectador ve que ha desaparecido. Se queda *The Phantom* solo. Para finalizar la conversación, pasa por corte por un primer plano *The Phantom* ligeramente contrapicado y al contrario que los planos anteriores de la película, este está hecho cámara en mano y no en

trípode. *The Phantom* está alterado y la cámara se mueve con él, subrayando su estado de agitación, y sigue hablando aunque Janek haya desaparecido.

THE PHANTOM: ¡Está bien que lo entiendas!

Para hacer desaparecer a *The Phantom*, en lugar de desenfocar, ralentiza su movimiento que indirectamente provoca otro desenfoque, pero no de lente. Lynch utiliza un encadenado para volver al plano general del conejo en la puerta. La secuencia funde a negro. Cabe remarcar que al pasar a esta última localización, el montaje paralelo desaparece y no es posible saber si lo que ocurre en el palacio también lo observa *Lost Girl* o no.

Lo que ha acontecido, ocurre en otras películas de Lynch y volverá a ocurrir más adelante en esta, un cambio dimensional espacio-temporal. Ocurre en *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1989-1991) atravesando las cortinas rojas que surgen en el bosque, en *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) al ser succionados por la caja misteriosa, y en *Lost Highway* (Lynch, 1997), el personaje de Bill Pullman atraviesa una zona sin luz de su casa para pasar a otro lugar de su consciencia. Al atravesar el *set* televisivo, el conejo humanoide Jack entra en otra dimensión. El personaje de Nikki lo hará más adelante al adentrarse entre bambalinas en un lugar oscuro del *set* de rodaje de la película que está rodando el personaje. Lynch utiliza el cambio de *set* como metáfora de los cambios dimensionales. En *Twin Peaks*, el cambio/tránsito entre dimensiones se apoyaba más en el dispositivo teatral, una cortina, que en el audiovisual como hace en esta película.

La intención de inquietar y provocar sensación de incertidumbre en el espectador se subraya también con la banda sonora. La música extradiegética es un constante sonido cuasi monocorde, mezclado con unos sonidos extradiegéticos también distorsionados de silbato de barco, el crepitar de fuego en el *set* *Rabbits* y el uso de subida de intensidad sonora para

reforzar la aparición fantasmal de Janek. Lo más reseñable desde el diseño sonoro de esta secuencia a nivel diegético es el uso de los pasos en *off* para llamar al fuera de campo a la narración dentro del *set* de *Rabbits* y de la habitación de *Lost Girl*.

También es importante remarcar no solo la autorreferencia que hace Lynch a su trabajo en la *web* al incluir el capítulo de *Rabbits*. Según un artículo de Dave Kehr titulado *Restless innovations from Alain Resnais* (Kher, 2007) los conejos antropomorfos de Lynch son una referencia a la película *Mon Oncle d’Amerique* (Resnais, 1980) en la que había otros roedores antropomorfos. La similitud va más allá de lo que afirma Kehr, la máscara de roedor, puesto que hay similitudes tanto en los decorados como en la puesta en escena e incluso en la indumentaria de los personajes femeninos.

En las figuras 117 y 118 se pueden comparar dos planos de la película de Resnais, en la parte superior, y dos momentos de la película de Lynch, en la parte inferior.



Figura 117. Semejanzas de puesta en escena de *Mon Oncle d'Amerique* (Resnais, 1980) e *Inland Empire* (Lynch, 2006).

Ambos decorados poseen dos lámparas y un sofá. Y los humanoides visten igual. Cambia el lugar por donde acceden al cuarto, pero ambos utilizan la puerta.



Figura 118. Semejanzas de puesta en escena de *Mon Oncle d'Amerique* (Resnais, 1980) e *Inland Empire* (Lynch, 2006)

En este caso los humanoides entran frontalmente en un *set* amplio. El de Resnais es la recreación de una vivienda burguesa francesa, el de Lynch es un palacio de Lodz, que es dónde se ha rodado la película.

Otro dato relevante de la localización es que cuando Lynch viajó a Polonia y el equipo de Camerimage le enseñó esta localización, quedó fascinado. No tenía nada escrito para esta secuencia y al ver el palacio decidió redactarla. Así puede verse en el documental *Lynch 2* (Anónimo, 2007).

#### 3.2.3.2.6. Secuencia 005

La quinta secuencia de la película dura 10 minutos y 33 segundos. Comienza en el minuto 8:40 y acaba en el 19:13. La secuencia se conforma con un total de 88 planos montados mientras que los planos rodados son 27. La secuencia es más larga que las anteriores pero menos cargada de simbolismo audiovisual. La narración se apoya más en lo explícito (verbal o visual) que en lo sugerido como podrá verse más adelante.

Se desarrolla en dos localizaciones distintas, el exterior de la lujosa urbanización donde vive el personaje de Nikki y el interior de su casa, y puede dividirse en tres bloques narrativos diferenciados: la llegada de *Visitor #1*, la conversación premonitoria y la aceptación de Nikki en la película. Los tres bloques narrativos están unidos entre sí mediante un montaje consecutivo pero al final del tercer bloque el realizador introducirá un montaje en paralelo para incentivar el suspense, como se analizará más adelante.

Tras salir por encadenado del largo negro que separa la secuencia anterior de la presente, el realizador utiliza dos planos nadir encadenados de las copas de unos árboles. Planos prácticamente idénticos a los que utilizará Lynch en el comienzo de su cortometraje digital *Boat* (Lynch, 2007), como puede apreciarse en la comparativa de la figura 119.





Figura 119. Comparativa *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Boat* (Lynch, 2007)

La ausencia de iluminación artificial hace que el contraluz potente de la luz natural del sol deje casi oscuro el follaje de los árboles. El contraste se agudiza y una vez más por la textura de vídeo digital, se potencia la sensación de irrealidad gracias a la baja definición y a la dureza de las líneas marcadas por el contraste de luces.

Lynch sitúa al espectador en un bosque como prólogo de lo siniestro. No es la primera vez que Lynch utiliza su obra los bosques como residencia de los seres fantásticos y como lugares dónde hay puertas a otras dimensiones. Pueden citarse las dos épocas de *Twin Peaks*



como ejemplo de ello, ya que es en los bosques dónde aparece y desaparece la entrada a la Habitación Roja. También lo siniestro de la naturaleza aparece en el prólogo de *Blue Velvet* (Lynch, 1986) al sumergir la cámara en el césped y observar lo siniestro que habita en ella. Tras estos planos pasa por corte a un plano medio corto de Grace Zabrieskie interpretando a *Visitor #1* (nunca se desvelará su nombre pero es así como viene nombrada en la secuencia final de créditos). Estas imágenes las ha mostrado anteriormente en la televisión que veía la chica de la secuencia anterior. Muestran de alguna manera el gozo creativo en el que se ve inmerso Lynch durante la gestación de la película ya que es una clara referencia a una de sus películas predilectas, *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950) ya que existe un enorme parecido entre la interpretación de Grace Zabrieskie y el famoso plano final de la película de Wilder en el que el histrionismo de Gloria Swanson (figura 120) se desata. Una referencia que no es aleatoria ya que también se trata de una película sobre las entrañas de la producción *hollywoodiense*. Lynch afirma en *David Lynch por David Lynch* (Rodley, 1997. P.122 ) que hizo ver esta película a todo el equipo de rodaje de *Eraserhead* (Lynch,1977).



*Figura 120.* Gloria Swanson como inspiración de la interpretación de Grace Zabrieskie

Se trata de un trávelin hacia atrás cámara en mano que no pretende disimular la inestabilidad del movimiento. El personaje vaga con la mirada más alucinada que perdida. El vestuario, la peluquería y el rostro con unas facciones tan marcadas como las de la actriz convierten al personaje en inquietante. El verde de su traje y el pelirrojo encrespado guardan

similitud con las representaciones clásicas de los duendes y trasgos en animación. Tras un corte a un leve *trávelin* hacia delante que sitúa al espectador en una urbanización de lujo y que sirve como punto de vista de *Visitor#1* para que el espectador comprenda qué está buscando y hacia dónde se dirige, vuelve por corte al *trávelin* hacia atrás que apoyándose en una panorámica hace coincidir en el plano al personaje y el destino al que se dirige, una mansión. El realizador vuelve a romper la continuidad con otro corte para pasar a un plano de menor tamaño en el que el personaje entra en la mansión.

La multitud de cortes, los primeros encadenados, el uso de una óptica angular y los movimientos de cámara en mano para este primer bloque refuerzan la inestabilidad y la inquietud que debe provocar este personaje que aún no se conoce y que en el siguiente tramo narrativo quedará perfectamente definido. Ocurre algo inusual en esta parte de la secuencia y es la ausencia del habitual colchón atmosférico sonoro de Lynch para subrayar lo que quiere hacer pasar por inquietante. Con los movimientos de cámara y la interpretación le es suficiente y la banda sonora solo tiene efectos de sonido diegéticos.

Una vez entra en la antesala de la mansión, comienza por corte el segundo tramo narrativo. Un leve *trávelin* lateral descubre lo majestuoso de la mansión. La iluminación vuelve a empastar los colores, la perspectiva y el contraste. La óptica sigue siendo angular, deja todo enfocado pero aberra levemente las líneas. Las luces del fondo siempre están quemadas y recortan lo que pasa delante de ellas. Esta tosquedad y falta de definición vuelven a enfatizar el tono rudo y seco de la narración. Será en este plano la primera vez que el espectador vea al personaje principal, Nikki, interpretado por Laura Dern. Aparece bastante pequeño en relación al amplio espacio que muestra el plano. Lynch tarda en mostrar el rostro de Nikki, no lo hará hasta unos cortes después de montaje plano/contraplano funcionales, en los que el Henri el Mayordomo ejerce de filtro entre *Visitor#1* y Nikki. *Visitor#1* se presenta como la nueva vecina. El punto de vista de Nikki se realiza con una óptica más larga y con la

cámara montada sobre trípode para enfatizar que el personaje de Nikki aún no ha entrado en el misterio y su mirada es más limpia y estable (figura 121).



*Figura 121.* La acción se estabiliza con ópticas que no aberran y con la cámara fija

Pero lo que no es el punto de vista de Nikki sigue rodado con óptica angular y cámara en mano (figura 122).



*Figura 122.* Primer plano de Laura Dern con óptica angular para forzar la deformación

Antes de que *Visitor#1* entre en la mansión, y por tanto en la vida, del personaje principal, el realizador muestra por primera vez el rostro en primer plano de Nikki y lo hace con la mayor angularidad óptica que permite la cámara. La primera mirada en detalle del personaje es de inquietud y desconocimiento ante lo que está ocurriendo. Todo suma en la dirección de subrayar lo misterioso y crear atmósfera de desconcierto.

Una vez dentro, un plano general muestra más del interior de la casa, que tiene un mobiliario parecido al palacio polaco de la secuencia anterior, pero el espectador carece de la información de si están relacionados o no. En este plano pueden verse alineados los tres personajes que de momento han aparecido en la secuencia. La inclusión de un mayordomo y el mostrar lo palaciego de la mansión da información acerca del nivel económico del personaje de Nikki, muy elevado. *Visitor#1* recalca la importancia que tiene el interior. El siguiente diálogo enfatiza la educación y gentileza de ambos personajes al principio de esta secuencia, que con la progresiva escalada de nerviosismo se tornará soez y agresivo. Lynch se apoya en esta candidez inicial para contrastar con el final y subrayar el aumento de tensión. El personaje de *Visitor#1* demuestra aquí tener un acento de Europa del Este, luego podría estar conectado con los acontecimientos anteriores.

VISITOR#1: Hola no pretendo ser intrusiva. Soy su nueva vecina. Espero que esto no sea un inconveniente para usted...

NIKKI: No, no... Por favor siéntese.

VISITOR#1: Oh...¡tiene una casa adorable!

NIKKI: Bueno, muchas gracias. La disfrutamos mucho. Por favor... ¿Le apetece un café?

VISITOR#1: Eso sería fantástico.



El gran angular y la puesta en escena de los tres personajes separados marca distancias entre ellos (figura 123). La distancia profesional entre Nikki y el Mayordomo Henri y la distancia prudencial entre Nikki y *Visitor#1*.



Figura 123. La puesta en escena marca las distancias psicológicas de los personajes

Sin cortar, y moviendo la cámara con la mano una vez más, Lynch lleva a los espectadores y a los personajes a un gran salón donde se sientan uno al lado del otro. La cámara adoptará dos posiciones en la conversación y solo la abandonará en las dos interrupciones (el café del mayordomo y el tránsito al tercer bloque narrativo): los planos que muestran a *Visitor#1* y el plano de Nikki.

Lynch plantea el diálogo con un montaje de plano/contraplano, con un narrador omnisciente que se rompe antes de dar paso al tercer bloque narrativo al incluir una perspectiva subjetiva de *Visitor#1*. El diálogo se mueve en dos niveles: visual y verbal. A nivel visual, para el plano de Nikki, Lynch ancla la cámara en un trípode y usa una óptica tendente al teleobjetivo. Esto refuerza que el personaje de Nikki es el estable y no el misterioso ya que todas las líneas visuales están en orden sin aberrar, la imagen no se mueve y

los rasgos del rostro de Laura Dern quedan favorecidos por la ausencia de curvaturas, como puede observarse en la figura 124.



*Figura 124.* Primer plano con armonía compositiva y sin aberraciones ópticas

Por el contrario, los planos referidos a Grace Zabriskie están rodados cámara en mano, basculantes y con movimiento constante, con un gran angular y, aunque son tres tamaños de plano distintos los que va a utilizar pero siempre manteniéndose en las dimensiones de un primer plano, muy cercanos al rostro de la actriz potencian todo lo contrario y dan información sobre el personaje: inquietud, oscuridad, inestabilidad, como muestra la figura 125.





Figura 125. Contraplano inestable, fuera de la armonía compositiva y con aberraciones ópticas

A nivel verbal, el diálogo entre las dos está escrito para hacer notar la incomodidad y el desconcierto que provoca *Visitor#1* en Nikki. Este desconcierto e incomodidad viene subrayado por la cadencia, irregular pero lenta, de respuestas de Nikki a las preguntas y afirmaciones de su nueva vecina.

*Visitor#1* cuenta a Nikki que vive en una casa de ladrillo al final de la calle y que es difícil de verse desde la carretera. Podría estar haciendo una referencia a que proviene del lugar de donde provienen los personajes mágicos de *Twin Peaks*.

Nikki se muestra agradecida por la visita pero recalca su extrañeza diciendo que es raro que en estos días los nuevos vecinos vayan de puerta en puerta presentándose. Para ahondar en la incomodidad se produce la primera interrupción, que es la llegada del Mayordomo Henry con la asistente para poner café. Lynch saca al espectador de la conversación con un plano maniqueo, un detalle en movimiento cámara en mano de cómo sirven dos tazas de café. Este ritual de café con seres misteriosos remite a *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001), cuando los dos productores de la película son agasajados con café. En ese caso también se interrumpe una conversación incómoda y se refuerza precisamente la incomodidad. Es también en este punto donde el diseño de sonido cambia: además de los

efectos diegéticos, el ambiente de la habitación diegético se intensifica y se convierte en una música monocorde extradiegética que va subiendo de intensidad a lo largo de la conversación.

Tras el café, *Visitor#1* se muestra más desagradable y esto irá en aumento. Demuestra conocer aspectos personales de la vida de Nikki, como que es actriz y que tiene un papel nuevo. Nikki le hace ver que está equivocada, que solo aspira al papel, que no lo tiene aún. *Visitor#1* corrige e interroga a Nikki, que pierde el liderazgo de la conversación, que entra en terreno personal: *Visitor#1* pregunta si la película trata sobre el matrimonio y si su marido está involucrado. Nikki progresivamente va encontrándose más incómoda. Tras unas preguntas sobre la película *Visitor#1* rompe la continuidad del diálogo para contar una historia a Nikki.

VISITOR#1: Un niño pequeño salió a jugar. Cuando abrió la puerta vio el mundo. Al atravesar el umbral de la puerta provocó un reflejo. El Mal había nacido. El Mal había nacido y siguió al niño.

NIKKI: Lo siento... ¿eso qué es?

VISITOR#1: Una vieja historia... y su variación: Una niña pequeña salió a jugar. Perdida en el mercado, como a medio nacer. Entonces... no en el mercado, ¿puede verlo, verdad? Sino en el callejón, detrás del mercado... Ese es el camino a palacio...

Nikki observa con miedo.

VISITOR#1: Pero no es algo que recuerdes. Olvidar... nos ocurre a todos.... Y yo soy la peor... ¡oh! ¿dónde estoy?

Nikki continúa perpleja y asustada.

VISITOR#1: ¿Hay un asesinato en su película?

NIKKI: No, no es parte de la película.

VISITOR#1: ¿No? Creo que se equivoca en eso.

NIKKI: No

VISITOR#1: ¡Un asesinato brutal de cojones!

NIKKI: No me gusta esa forma de hablar ni las cosas que ha estado diciendo, creo que debe marcharse ahora.

VISITOR#1: Si... Yo... Parece que no recuerdo si es hoy, si es dentro de dos días o ayer. Supongo que si fueran las 9:45, pensaría que es después de medianoche,

Lynch introduce un sonido de campanada de reloj, reforzando que es la una y añadiendo más confusión a la secuencia.

VISITOR#1: De hecho, si hoy fuera mañana, usted no recordaría que posee una cuenta sin pagar. Las acciones tienen consecuencias. Y aun así... está la magia. Si fuera mañana usted estaría sentada ahí...

Este diálogo ofrece claves de la narración: Por una parte la escalada de tono agresivo para la incomodidad del personaje central. Por otra, las dos historias, contadas como si fueran un cuento antiguo, sobre la aparición del Mal y como ese Mal es un reflejo/doble de los personajes. Una de las obsesiones de Lynch, tratadas anteriormente tanto en todo *Twin Peaks*, *Lost Highway* (Lynch, 1997) y *Mulholland Drive* (Lynch, 2001) es la existencia del *doppelgänger*. En *Álter Ego. Cuentos de Dobles* (Molina, 2007) se afirma que este término alemán fue acuñado por Jean Paul Friedrich Richter en *Siebenkäs* (Richter, 2015), originalmente publicada en volúmenes entre 1796 y 1797. Literalmente se puede traducir

como “doble andante”. *Doppelgänger* se utiliza para designar un doble de un personaje y también la bilocación, la posibilidad de estar en dos sitios al mismo tiempo. *Visitor#1* cuenta que un niño pequeño genera su *doppelgänger* del reflejo y cuenta que una niña se pierde en un callejón detrás del mercado. Más adelante en la película, Nikki se perderá detrás del *set* de rodaje donde trabaja y se verá a sí misma en otro sitio, previamente a quedar atrapada en otra identidad. El mercado de esta historia es la industria del cine, y en sus pasillos oscuros se generará el doble de Nikki. Este diálogo actúa pues de detonante de la trama principal de la película.

Aquí se rompe el diálogo en plano contraplano y se introduce el tercer bloque narrativo de la secuencia con dos subjetividades: el plano de la mano de *Visitor #1* (figura 126) y el plano de Nikki observándose a sí misma (figura 127). También se rompe la línea temporal, ya que hay una elipsis de un día. Pero antes que eso, la lectura continua en montaje del primer plano de Nikki y de Nikki con sus amigas en la otra punta de la habitación puede dar a entender que está viéndose a sí misma, con lo que Lynch refuerza la idea del doble y su bilocación pero en realidad hace una elipsis temporal ya que la narración continúa con una sola Nikki (figura 128).



*Figura 126. Subjetividad con el personaje fantástico*



*Figura 127. La aberración óptica adentra al personaje en el conflicto narrativo*





Figura 128. Elipsis temporal ejecutada por la bilocación del personaje central

El tercer bloque narrativo se organiza todo a lo largo de planos cámara en mano. Nikki recibe del Mayordomo Henry una llamada en la que le dan el papel en la película tal y como predecía *Visitor#1*. Lynch utiliza un cambio de notas en la música extradiegética para subrayar la trascendencia del momento. La situación es tensa, ya que gracias a la advertencia de *Visitor#1* el espectador sabe que su participación en la película le traerá problemas a Nikki. La tensión generada es aliviada por un plano del Mayordomo Henry celebrando cómicamente el papel de Nikki en la película, un rasgo más del humor tendente al absurdo de Lynch. La figura 129 muestra el contraste de actitudes, la inmersión en problemas que se le suponen al personaje de Laura Dern y la comicidad desprendida del absurdo de la situación.



Figura 129. Contraste en montaje de la inmersión en dificultades con el humor surrealista

El alborozo de Nikki y sus amigas se rompe con la inclusión de una acción paralela que refuerza el misterio y que el resto de personajes saben más que ella: un extraño hombre vigila sus movimientos desde la planta de arriba, Piotrek Krol, interpretado por Peter J. Lucas. El espectador desconoce quién es este personaje, es el marido de Nikki al que había hecho alusión *Visitor#1* en la conversación. Tras un plano picado de Nikki y sus amigas con



referencia del escorzo de Piotrek amenazante, que evidencia que por encima de Nikki hay más cosas que ella no sabe y controlan su destino. Por corte y con el mismo subrayado musical utilizado cuando Nikki recibe la buena noticia, pasa a la siguiente secuencia.

#### 3.2.3.2.7. Secuencia 006

Las secuencias están una vez más separadas con un negro que realza la diferenciación narrativa entre ambas. Esta secuencia dura 1:24 y dentro de la película empieza en el minuto 19:13 y acaba en el 20:37. Consta de siete planos de rodaje que montados resultan 25.

Es una secuencia puramente funcional, con un único bloque narrativo, que sirve para presentar dos personajes con bastante peso en la trama: Kingsley Stewart el director de la película para la que ha sido contratada Nikki (interpretado por Jeremy Irons) y Devon Berk, el que será coprotagonista de la película (interpretado por Justin Theroux).

La secuencia arranca de un negro que ejerce de separador. El realizador lo utiliza además de para separar para indicar un cambio de tono con respecto a lo inquietante de la secuencia anterior. En esta y en la siguiente secuencia se moverá en un tono sobrio y explicativo.

Lynch utiliza el mismo el mismo efecto de sonido extradiegético, ya convertido en cuasi musical, con el que subrayó anteriormente la llamada de teléfono que revelaba que Nikki había conseguido el papel. Lo usa para pasar del negro a un gran plano general del icónico cartel de Hollywood en las colinas de Los Ángeles. El plano es cámara en mano y además utiliza un *zoom out* que abre plano y sitúa la acción no solo en Hollywood sino que además lo hace en los exteriores de un estudio cinematográfico. La elección de rodar este plano de esta manera dota a la película de un tono más *amateur* por dos razones: la principal es el uso del *zoom*, recurso estilísticamente denostado a favor de los *trávelins*. La otra es la nula estabilidad del plano con una óptica tan larga para hacerlo cámara en mano. Lynch está

tratando de decir constantemente al espectador que esta es una película fuera de los márgenes de la industria y las convenciones y decide hacerlo además en un plano en el que representa la industria entera. Un *zoom out* puede hacerlo una persona sola en un vídeo doméstico, un tróvilin hacia atrás con movimiento de grúa y una iluminación adecuada para este exterior requiere de un equipo de rodaje grande. Lynch subraya las diferencias en las elecciones que toma.

Por corte, una vez dentro de la sala de reuniones, el espectador se haya metido en una reunión de preproducción de la película en la que se presentan los actores, el director y los principales equipos que formarán parte de ella. Lynch organiza la secuencia en seis planos distintos. Lo importante es el personaje de Nikki y por eso le dedica exclusivamente primeros planos y un plano medio corto en la edición. También es la primera secuencia en la que se explicita su nombre al espectador. A los personajes de Kingsley y Devon también les dedica primeros planos pero predominan por encima de ellos los de Nikki, llevándose su rostro casi un tercio de la duración de la secuencia.

El resto de la realización es funcional y clásica, no tiene rasgos estilísticos que refuercen la idea del uso del digital. La cámara está siempre anclada en trípode y no utiliza ópticas angulares para no ser expresivo en exceso y dotar de cierta estabilidad narrativa a la acción. Tampoco utiliza angulaciones de cámara excesivas y la deja siempre a la altura de los ojos, salvo en el plano general, que está un poco más baja. Se debe a una simple cuestión de continuidad ya que se identifica con el punto de vista de los personajes que están sentados y miran al personaje que está de pie, no es un contrapicado expresivo. La iluminación permite que la baja definición del digital no sea notoria en exceso ya que no hay contrastes excesivos entre las zonas oscuras y las zonas con luz y la gama cromática de toda la secuencia es suficientemente sobria.

Aunque la presencia visual predominante sea la de Nikki, la verbal es la del personaje de Kingsley: el realizador hace un discurso convenciendo a todo el equipo que la película será un éxito pero constantemente subraya que será importante para Nikki, que la devolverá a donde debía estar y la mantendrá allí. Podría interpretarse que está avanzando un poco lo que ocurrirá después, que la psique de Nikki quedará dividida en dos personajes distintos y que quedará atrapada en un mundo paralelo dentro de la película. Si esta hipótesis fuera cierta, estaría sembrando la duda de cuál es el verdadero lugar de Nikki en la realidad, la Nikki actriz o la Nikki personaje.

KINGSLEY: Esto es una fábrica de estrellas.

Kingsley introduce lo onírico, sin querer darle sentido explícito, en el discurso. Se refiere a estrellas de cine pero en la secuencia siguiente, el personaje de William H. Macy, acreditado con *Announcer* dirá que “las estrellas crean sueños y los sueños crean estrellas”. Lynch vuelve a esbozar el componente onírico.

Tras el discurso vigorizante de Kingsley Nikki tiene su única línea de diálogo.

NIKKI: Hagámoslo.

Denota que ella es el personaje principal y que a partir de ahora ella llevará las riendas de la narración. Interpretativamente, Nikki demuestra distintos estados emocionales con su rostro mientras escucha a Kingsley, yendo de la alegría a la inquietud, pasando por un rostro desencajado con una sonrisa cuasi deforme. Esto reforzaría la personalidad poliédrica del personaje como se observa en la figura 130 con tres capturas de expresiones de la actriz en la secuencia.



*Figura 130.* Tres estados emocionales del personaje en la misma secuencia: satisfacción, psicosis e inquietud

Aunque en la secuencia solo intervengan Nikki, Devon, Kinglsey y el productor (interpretado por Neil Dickson), en la reunión aparecen también otras ocho personas mirando. Una de las ventajas del digital es la posibilidad de reducción de equipo de rodaje que facilita la interacción más directa del realizador con todos los equipos sin representantes. Al incluir Lynch a tantas personas únicamente figurando podría estar queriendo representar ese lado de la producción no digital. En los rótulos finales, aunque no tengan voz y el espectador no sepa que función tienen en la película, aparecen acreditados con funciones específicas. Es decir, el realizador sabe más que el espectador, pues es el narrador omnisciente y sabe perfectamente quién de ese grupo de personas es el *manager* del actor, el agente del actor, el primer, segundo y tercer ayudante de dirección, el *script* y el peluquero.

En el plano sonoro la secuencia también es sobria: No existe música, ni diegética ni extradiegética, solo utiliza dos efectos de sonido, el subrayado mencionado al principio de la secuencia y al final, sobre los dos últimos planos de la presente, introduce un sonido de vítores de público. Lo hace para enlazar soramente con la siguiente secuencia y dotar de continuidad, ya que su primer bloque narrativo se desarrolla en un plató de televisión. Pero esta continuidad no se mantiene visualmente ya que entre ambas secuencias vuelve a insertar un negro separador.

#### 3.2.3.2.8. Secuencia 007

La secuencia dura tres minutos y 22 segundos, consta de tres bloques narrativos. Se rodaron 21 planos que editados quedaron en 39.

Arranca de negro por corte con el plano de un foco en movimiento que puede ser una referencia al plano del haz de luz con el que arranca la película. Es puramente simbólico pues este primer bloque narrativo de la secuencia se desarrolla en un plató de televisión y en

televisión no se utilizan esos focos, pero al realizador le sirve para ilustrar la industria del espectáculo. Viene del cine en la secuencia anterior y ahora está en la televisión. Además del sonido del alborozo que venía de la secuencia anterior se suma un sonido de arpas que corresponde a la cabecera del programa de televisión. Suena voz en *off* pero diegética, es la de la presentadora del programa a la que el espectador aún no ha visto, pero que está a punto de conocer y que se trata de Marilyn Levens, interpretada por Diane Ladd, actriz que ya trabajó en *Wild at Heart* (Lynch, 1990) con el realizador.

MARILYN LEVENS: Esta noche Nikki Grace y Devon Berk

Todo está enfocado para hacer sentir al espectador que está en un programa de televisión y que las estrellas de la película están promocionando la producción. Lynch retrata el lado no artístico de la industria de Hollywood. El lado de negocio y mercado con las vidas privadas de los actores que rodea la industria. Presenta la televisión como un medio que pretende ser glamoroso pero que en realidad no lo es. El decorado es simple y los actores únicamente tienen detrás de ellos una vista nocturna desde de Los Ángeles desde las colinas de Hollywood que representa la ciudad de las estrellas y los sueños. Lynch refuerza que esta idea de /actor/sueño/estrella/industria esté presente a lo largo de casi todo este tramo de la película.

Al igual que en la secuencia anterior, la realización de este primer bloque narrativo es funcional y clásica: no presenta estridencias de estilo, ni movimientos de cámara expresivos y el diseño de sonido es diegético aunque utilice efectos y sonidos sala ya que son de uso habitual en los programas de televisión. Cabe recalcar en este aspecto el sonido del arpa, que refuerza la idea onírica. La realización se centra en los actores, planos medios a la altura de los ojos sin angulaciones de cámara que dejan que sean sus interpretaciones las que expresen.

El dominio en este bloque se lo reparten Devon y Marilyn: ellos conocen el juego de las vidas privadas de los actores en la industria. Nikki en cambio se muestra incómoda ante las sugerencias de un posible noviazgo con Devon, que es algo por lo que la presentadora no deja de preguntar, ha pasado de querer llevar las riendas del “hagámoslo” de la secuencia anterior a verse sumergida en algo que ni domina ni aprueba, se convierte en una presa de la industria antes de quedar presa en la película.

Antes de finalizar el programa Marilyn da paso al *Announcer*, interpretado por William H. Macy.

ANNOUNCER: El show de estrellas y famosos de Marilyn Levens volverá la semana que viene, desde Hollywood, California. Donde las estrellas crean sueños y los sueños crean estrellas.

Lynch incide en lo onírico con este personaje y su frase. Además de lo explícito de su línea de diálogo, tanto el vestuario, el atrezzo, la peluquería y la propia idea de un locutor en imagen en la primera década del siglo XXI, que remiten a la época dorada de Hollywood (y a la infancia de Lynch) hace que la atmósfera de sueño y extrañeza se fortalezca. El plano de William H. Macy recuerda además a uno de los planos que Lynch escoge para grabar sus conversaciones con los miembros de su página web (figura 131). Con lo que en la película se introduce una relación directa más con el trabajo digital para internet del realizador.





*Figura 131.* El trabajo anterior del realizador en internet como influencia en la película

Culmina este bloque narrativo con un plano de la presentadora sonriendo forzadamente al espectador y lanzándole un beso (figura 132).



*Figura 132.* La presentadora besa al espectador para enfatizar el carácter grotesco del programa

Por corte cambia de plano bruscamente y también de tono y de manera de realizar. Lynch adentra al espectador en el segundo bloque narrativo de la secuencia. El montaje continuo pasa a un montaje paralelo pues este bloque tiene dos líneas distintas: la post-entrevista de Devon y la post-entrevista de Nikki. Del beso amable de la presentadora a la reacción agria de Devon y su tropa de asistentes, al agasajo de los asistentes de Nikki.

Tras el plató y lo estático de las cámaras, Lynch pasa a un trávelin hacia atrás cámara en mano. La tensa calma se rompe con violencia no solo visual, sino también sonora, ya que de los colchones sonoros del plató (vítores enlatados y arpas, todo ello diegético) se apoya en el golpe seco de una puerta para cambiar de bloque narrativo con contundencia. Las cosas comienzan a tornarse tóxicas: los personajes masculinos se quejan del programa. Lynch opta por la cámara en mano con óptica angular para desestabilizar la atmósfera. Por corte pasa al camerino de Nikki con sus ayudantes. Aquí todo es luminoso y estable, los ayudantes tranquilizan a Nikki haciéndole ver que todo es maravilloso. Lynch vuelve a anclar la cámara pero el rostro de Nikki el espectador sólo puede verlo en el reflejo de un espejo, ya comienza expresivamente el desdoblamiento de las dos Nikkis. En paralelo y por corte vuelve a la reacción del bando masculino. Aquí los planos tienen una angulación que aberró la imagen y

juega a desestabilizar la atmósfera. Usa las ópticas angulares con el mismo propósito y además para caricaturizar los personajes masculinos, únicamente interesados en Nikki como objeto sexual. Devon es advertido tanto por su *manager* (interpretado por Cameron Daddo) como por su agente (interpretado por Jerry Stahl) de que no intente nada sexual con Nikki porque su marido es un hombre muy poderoso y peligroso. Devon al principio niega interés pero cuando su chófer (interpretado por Austin Lynch, hijo de David Lynch) dice que, literalmente, Nikki tiene un culo estupendo, todos se ríen.

A primera vista este bloque es meramente funcional para que la trama avance, pero Lynch utiliza recursos para subrayar lo que los personajes explicitan. En el espacio de Nikki utiliza una gama de color muy brillante, tirando casi a un blanco quemado y sobresaturado. La realidad de Nikki es onírica y esta cromaticidad remite a usos tradicionales de *glow* que potencian esta idea. Un sueño de apariencia dulce, cámara estática y ópticas tendentes al teleobjetivo. Por otra parte está el espacio de Devon y sus asistentes: oscuro, desaturado, casi desdibujado y aberrante. Sí que se sirve de la saturación del rojo del vídeo digital para evidenciar los rostros de los protagonistas acalorados por la conversación de carácter sexual.

Por corte se llega al último bloque. Nikki llega a casa acompañada por su chófer y la *troupe* de amigos que le siguen allá donde va. Este bloque, de tres planos de montaje y rodaje, está rodado cámara en mano. Lynch devuelve al personaje de Nikki a su casa, que se presenta como un interior oscuro en el que va a perderse. Las amistades le abandonan y ella entra en la oscuridad. Visualmente vuelve a dejar claro el tipo de línea plástica que está siguiendo. La cámara en mano, el grano forzado por la oscuridad del escenario que está iluminado con fuentes de luz diegéticas, presentes en el plano. Normalmente, el perlado o *flare* (que es así como se denomina en la jerga profesional también en España) que provocan las luces que aparecen en pantalla suele estar oculto con un importante trabajo por parte del equipo de

fotografía. Aquí Lynch lo obvia y lo deja en la imagen, como muestran los dos planos de la figura 133.



Figura 133. Efecto *flare* presente en la película

Un motivo puede ser la decisión estilística de dejar claro que es una película que no cumple las ataduras formales de la industria de Hollywood y está más cercana al *amateurismo* e investigación/intuición de un creador dando sus primeros pasos en una disciplina nueva pero



además se le suma la fuerza expresiva de los *flares* que se utilizan para la magia y la ensoñación. Y a Lynch le vienen muy bien las constantes mágicas y oníricas para contar esta historia. Como ejemplo de autor que utiliza *flares* estilísticamente en su obra podemos citar a J.J. Abrams que en sus películas *Star Trek* (Abrams, 2009) y *Star Trek into Darkness* (Abrams, 2013), utiliza frecuentemente este recurso, integrándolo digitalmente. Pero sobre todo en su película *Super 8* (Abrams, 2011), cuyo último plano cierra con un gran *flare*, como muestra la figura 134. Citar a Abrams no es arbitrario ya que es un realizador que rueda ciencia ficción con asiduidad y usa precisamente este recurso por evocar magia y fantasía.

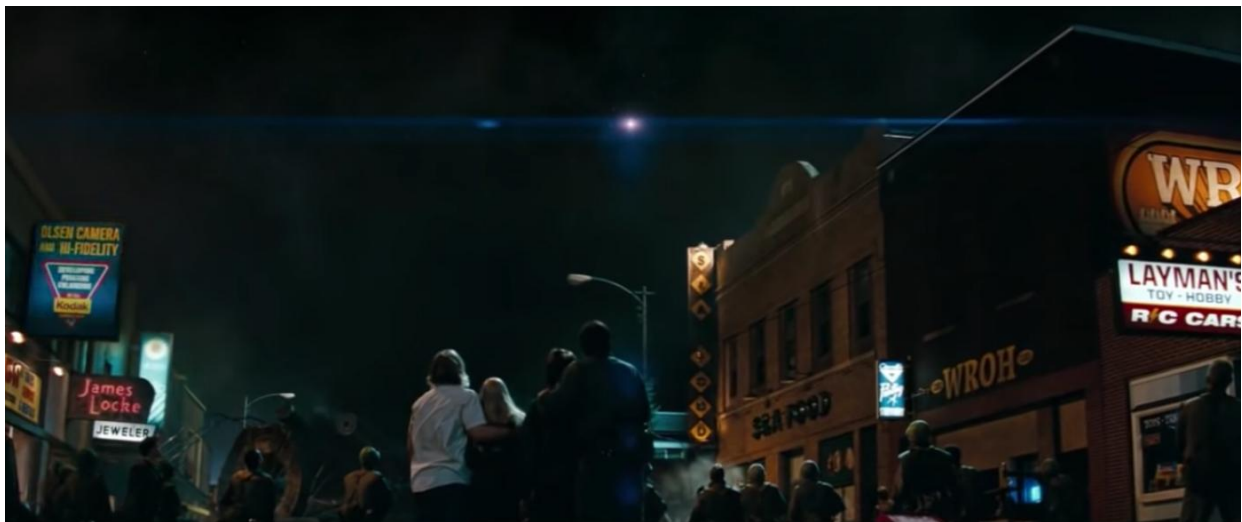


Figura 134. Efecto *flare* final en *Super 8* (Abrams, 2011)

#### 3.2.3.2.9. Secuencia 008

Esta secuencia tiene una duración de nueve minutos y 51 segundos. Dentro de la película, comienza en el minuto 24 y acaba en el minuto 33:52. Consta de 39 planos rodados que editados hacen un total de 98. Es una secuencia que para el desarrollo y el avance de la narración es clave ya que se explican hechos importantes para los personajes y para el desarrollo de la trama y en la que Lynch vuelve a introducir, aunque el espectador aún no lo sepa ni acabada la secuencia, un bucle temporal. Narrativamente la secuencia es un único

bloque en el que pueden diferenciarse 3 partes: el ensayo, la persecución y la explicación de la maldición.

Al igual que en las secuencias anteriores esta viene separada de la anterior de un negro. Lynch abre de ese negro con un fundido muy rápido, quiere separar las secuencias pero no que decaiga el ritmo de la narración. Con cámara en mano vuelve a situar al espectador en el exterior de un plató. Un carrito de golf conduce a Nikki Grace hasta la puerta del plató. Por encadenado, pasa a un plano más cerrado en el que se ve que están en el plató 4. La cámara, en mano, panea hacia arriba para que el sol queme la imagen y provoque un enorme *flare* en la lente. Una cámara de cine con el aparataje adecuado hubiera atenuado este efecto pero la cámara PD-150 con su pequeño parasol (si es que lo han utilizado) lo exagera. Da la sensación de que este plano se grabó sin saber muy bien cómo utilizarlo y por eso lo encadena con el anterior, porque por la posición de la cámara el corte sería muy brusco y hasta el momento Lynch ha mantenido una continuidad muy suave que no quiere romper aún. Seguramente en edición pensó que ese *flare* era adecuado para subrayar la magia que se esconde en los estudios y que además no desentonaba porque había utilizado *flares* en la secuencia anterior. La poca capacidad del CCD de la cámara hace que la luz tremendamente blanca se descomponga de una manera muy exagerada en los colores básicos de la señal de vídeo: rojo azul y verde (RGB: *Red, Green, Blue* en inglés). La cámara busca la fuente de luz quemada para colocarla en el centro del plano. Con la pantalla casi en un blanco absoluto, encadena sobre un plano corto del guion de la película en la que va a participar Nikki, Flotando en Mañanas Tristes (figura 135).



Figura 135. Superposición de texturas y transición con un *flare*

Lynch utiliza un *zoom in* nada estable que vuelve a denotar un tono cuasi *amateur*. Introduce una música extradiegética instrumental, evocadora, de violines que podría estar en la película que van a empezar a rodar. Todo tiene un clima de ensoñación positiva subrayado por la música y el diálogo que Nikki empieza a mantener con Devon mientras el *zoom* se centra en la palabra *tomorrows*.

NIKKI: ¡Fantástico!

Por corte, nos sitúa en el interior de un plató aparentemente vacío, casi oscuro, con una mesa de trabajo con unos cafés en la que se sientan Nikki y Devon. La cámara vuelve a estar anclada al trípode. La realización vuelve a ser académica. Tras sentarse en la mesa, Lynch muestra por corte parte del plató que se está construyendo, la casa de Smithy. Entre plano y plano del plató, Lynch muestra un primer plano de Nikki mirando el futuro *set* de rodaje con inquietud. Debería estar entusiasmada pero su mirada es de inquietud, como si presintiera algo que no fuera bien. Lynch intenta de nuevo transmitir una atmósfera de



inquietud y que la sienta el espectador a través del personaje principal por identificación y por eso utiliza el recurso del primer plano (figura 136).



*Figura 136.* La actriz cambia el entusiasmo por inquietud

Lynch se apoya en la poca definición del digital y en la casi nula pero estudiada iluminación de los *sets* para crear imágenes que casi no son figurativas, apoyando esta idea en las panorámicas hacia abajo que consiguen luces cambiantes, salvo por los “10” que aparecen en pantalla pintados en los palés. Parecen pinturas del propio realizador (figura 137).



*Figura 137. Convertir un estudio de rodaje en una abstracción siniestra apoyado en la baja definición*

En el momento de la inclusión del segundo plano del *set*, la música de ensueño se funde con un tono oscuro y con el sonido del viento que viene utilizando el realizador en otras secuencias. Es extradiegético, su uso es para subrayar y crear una sensación de misterio.

Por corte, saca al espectador y al personaje principal de la atmósfera introduciendo a los personajes del director y de su ayudante en la secuencia. Al ayudante ya se le pudo ver en la secuencia 006, pero en un plano muy general y en el que no intervenía. Lo interpreta el

actor Harry Dean Stanton, habitual colaborador de Lynch con el que ha trabajado por ejemplo en *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992) o en *The Cowboy and the Frenchman* (Lynch, 1988) y su personaje se llama Freddie Howard. Lynch desancla la cámara pero lo hace aun así en un plano muy estable para ser rodado cámara en mano, en el que muestra una especie de subjetividad del director y Freddie. La importancia no está tanto en esa subjetividad o en el valor de puesta en escena que muestra lo grande que es el estudio, sino en la presencia una vez más de unos focos que dan luz a la escena, diegéticos y que vuelven a aportar *flare* (figura 138).



Figura 138. Presencia casi permanente del *flare* en la imagen

En el plató, por muy oscuro que esté, también habita la magia y la ensoñación cinematográfica. Para la aproximación del director y de Freddie a la mesa Lynch vuelve a utilizar recursos más relacionados con prácticas no académicas, como el *zoom out* o la corrección del plano con panorámicas para reforzar que este no es un film al uso.

El director y Freddie se sientan en la mesa. Lo hacen en un plano de conjunto, ligeramente contrapicado pero no por expresividad sino más por razones de encuadre. Kingsley está preocupado y Freddie está desesperado. Lynch vuelve a usar un *zoom in* para

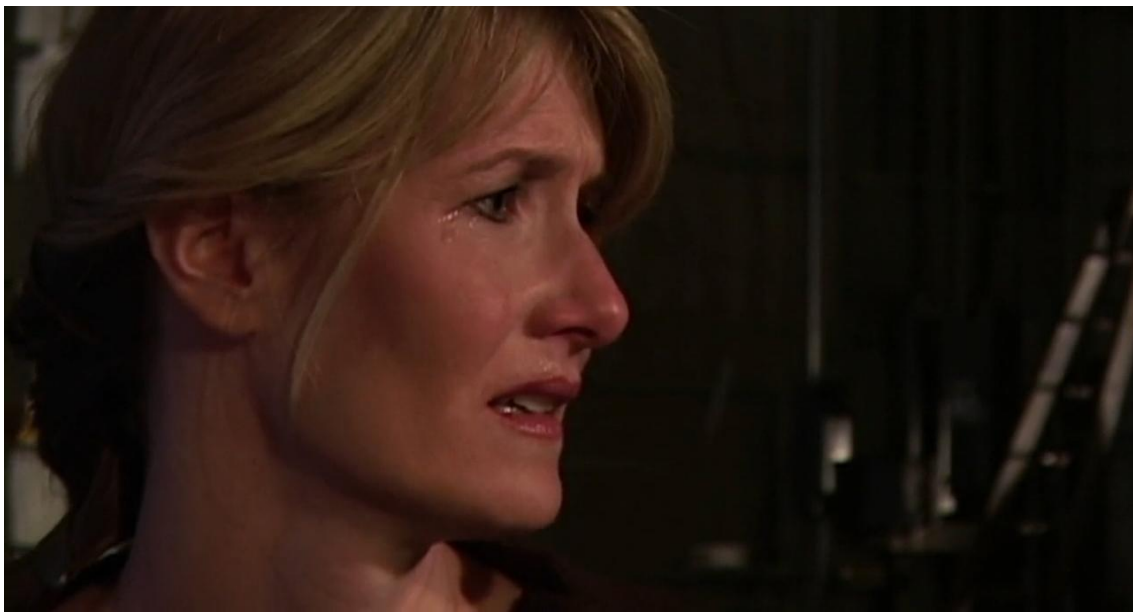
reencuadrar. El uso de este zoom in y lo largo del plano si son usos voluntarios de la tecnología que ofrece la cámara. La grabación en cintas ofrece la posibilidad a Lynch de no detener la grabación y de hacer tomas más largas. El tempo de algunos planos, por ejemplo este de 16 segundos de duración, de esta secuencia dan fe de ello. Permite que los actores entren plenamente en los personajes y que momentos que se pierden entre los cortes obligatorios de rodaje en celuloide y que pueden aportar a la narración, como este plano largo en el que apenas ocurre nada pero si marca una inquietud en el espectador, se incluyan en la película. La actitud de inquietud de Freddie adelanta que tanto él como el director son conscientes de la maldición que pesa sobre la película que van a rodar, pero ni el espectador ni el resto de personajes lo sabe aún. La vocación de la película es de ser compleja y laberíntica pero no por ello carente de sentido y Lynch fuerza estos pequeños detalles que anclan la trama, aunque el espectador no sea consciente de ello y se pierda en el laberinto.

Una vez sentados todos en la mesa la puesta en escena se plantea en cuatro planos que se irán montando según considere Lynch la importancia de cada personaje. La cámara queda anclada y la realización vuelve a ser académica. Divide la acción en dos ejes, dirección a la izquierda e interpretación a la derecha. Lo hace con dos planos de conjunto picados, uno con Kingsley y Freddie y el otro con Nikki y Devon. El picado genera una sensación de cómo si estuvieran vigilados por algo, completamente desconocido. Ese punto de vista pone al personaje en una situación de indefensión. Kingsley decide empezar el ensayo con una secuencia que se rodará en el *set* en construcción. Señala que no será la escena de amor sino en la que ocurre un encuentro entre los dos personajes.

KINGLSLEY: La escena en la que Devon... llegas... Billy, a casa de Smithy y encuentras a Sue/Nikki mirando por la ventana.

La construcción de este diálogo es importante ya que dentro de pocos instantes ocurrirá el primer bucle temporal y desdoblamiento de personaje de Nikki con el personaje que interpreta en la película, Sue. De hecho a Devon le nombra primero por su nombre y luego por el del personaje y a Nikki la nombra primero por el del personaje. El director está él mismo desdoblado los dos personajes.

Arranca el ensayo. Lynch utiliza primeros planos para conceder toda la intensidad al rostro de los actores y más concretamente al personaje de Nikki interpretando a Sue, al que le concede la duración más larga de toda la secuencia, 48 segundos. Usa el primer plano para identificar al espectador con Nikki adentrándose a su vez en la personalidad de Sue (figura 139).



*Figura 139. Primer plano para adentrarse en la personalidad de Sue*

Por corte se corta brutalmente la atmósfera íntima, intensificada por las lágrimas de Nikki, pasando al plano general en el que Freddie corta todo el flujo emocional del ensayo porque cree ver a alguien espionando en el *set* en construcción. Aquí arranca el segundo bloque narrativo.

La cámara se hace completamente móvil en mano. Devon se adentra en el plató buscando a alguien. Tan pronto como Devon se adentra en la oscuridad del *set*, Lynch vuelve a servirse de la poca luminosidad de la cámara. En una película académica el *set* se habría iluminado, aquí la iluminación se mantiene casi natural lo que le proporciona a Lynch la oportunidad de utilizar los espacios oscuros y la poca definición de los negros como manchas pictóricas y como potenciadores del misterio y el suspense, ya que la figura de Devon emerge del negro y se sumerge en él constantemente.

La figura 140 muestra un contraplano con un *zoom in* a un plano general de los que han quedado en la mesa de ensayo. El anclar la cámara al trípode para romper con el movimiento del plano anterior y usar el *zoom in* son advertencias del realizador para que el espectador centre la atención en ese plano, porque volverá a él en la secuencia 22.



Figura 140. Plano general clave al que volverá en la secuencia 022

Lo único que parece iluminado es un panel en el que se está construyendo una puerta y una ventana. Devon intenta abrir la puerta y mirar a través de la ventana. Lynch pone un plano subjetivo de quién está mirando por la ventana, que el espectador descubrirá más adelante que



corresponde al punto de vista Nikki convertida/desdoblada en Sue. La suciedad de la ventana convierte la imagen ya de por sí poco definida en casi no figurativa (figura 141).



*Figura 141.* Creación de imágenes no figurativas apoyándose en la baja definición y en texturas

En el plano sonoro, conforme Devon ha entrado en el *set* Lynch mezcla una música extradiegética para potenciar el suspense junto con unos pasos en *off* diegéticos que hacen comprender que efectivamente hay alguien escondido y espiando. La atmósfera de inquietud es plena.

Lynch devuelve la acción a la mesa de ensayos tras nulo éxito de Devon encontrando al espía. Lo hace con otro corte brusco a un primer plano de Nikki aún llorosa (figura 142).





*Figura 142. La acción vuelve al ensayo*

Arranca entonces el tercer bloque narrativo de la secuencia. Kingsley va a explicarles que se han enterado que sobre el guion pesa una maldición. La realización vuelve a tornarse clásica, con una puesta en escena que da primeros planos a los personajes que intervienen por acción o por alusión, y pasos breves por planos generales funcionales. Conserva el mismo esquema de realización que en la presentación del ensayo: los generales están con una angulación picada y los primeros planos a la altura de los ojos para conceder toda la expresividad a la interpretación de los actores. La iluminación vuelve a estar cuidada y la música desaparece.

Kingsley comienza con un alegato a la importancia de la información en el sistema de Hollywood. Es como si Lynch estuviese hablando él mismo acerca de la cantidad de cosas que ocurren a su alrededor que no tienen que ver con el trabajo de realización y que lo entorpecen. La siguiente línea de diálogo es la más elocuente acerca de esto.

KINGLSLEY: A veces uno no se enterar de la historia completa.

Lynch está representando el sistema clásico de rodaje y lo intrincado que es para contraponerlo con la agilidad y facilidad que le está dando el digital para la producción de la película. *Inland Empire* se está revelando como una película perfectamente autoconsciente de lo que es, un alegato del cine digital frente al sistema de producción clásico *hollywoodiense*. Los productores no dan la información a los actantes principales de la producción de una película, director y actores, estando ellos perdidos en el propio sistema, cosa que no ocurre con el digital. La idea continúa reforzándose al contar Kingsley que están haciendo un *remake* de una película inacabada y que los productores se lo habían ocultado. La industria se ha quedado sin ideas y rehace películas. Kingsley cuenta que la película original estaba basada en un aparentemente maldito cuento de folclore polaco titulado *Cuatro Siete* y que los protagonistas habían sido asesinados. La historia de un cuento polaco remite a la secuencia 005 en la que *Visitor#1*, teniendo ella acento polaco, contaba un cuento antiguo a Nikki. Ahora el espectador sabe que estaba siendo maldecida.

Kingsley dice en un momento que Freddie es quién mejor maneja la información. La secuencia cierra con un último e inquietante juego de miradas entre Freddie y Nikki construido en base a primeros planos de cada uno. Freddie parece saber que Nikki va a encontrar serios problemas.

#### 3.2.3.2.10. Secuencia 009

Se compone de seis planos rodados que montados se convierten en 12. Es breve, sobre todo respecto a la precedente, dura 28 segundos. Dentro de la película comienza en el minuto 33:52 y acaba en el 34:20 Viene de la secuencia anterior por un corte muy abrupto. Arranca con un primer plano de Nikki muy parecido al que le precedía lo que provoca un salto bastante abrupto, que viene reforzado por la línea de diálogo

NIKKI: ¿Qué?

Qué indica sorpresa y estupefacción, tal y como se había quedado Nikki en la secuencia anterior: estupefacta ante la noticia de que una maldición polaca pesa sobre la película en la que está trabajando. El corte y el diálogo con el golpe sonoro saca al espectador de la narración y lo deja desubicado a voluntad del realizador. Esta secuencia lo desubicará aún más ya que introduce dos personajes que no nombra y que además hablan en polaco. Son Mr. y Mrs. Zydowicz, interpretados por Stanislaw Kazimierz Cybulski y Henryka Cybulski respectivamente. Son una pareja polaca que quizá sean amigos o parientes de Piotrek, el marido de Nikki. El apellido de los personajes, que no se hace explícito nada más que en los créditos finales, corresponde con el apellido real de uno de los productores, Marek Zydowicz, del equipo de Camerimage, productora que se encargó de la producción de la película en Polonia. Es un guiño afectuoso del director a un equipo que aprecia mucho.

Sumando el idioma polaco, la identidad desconocida de los personajes nuevos, el corte brusco de edición con el que arranca la secuencia, y la realización aberrante compuesta por primeros planos con óptica angular tomados extremadamente cerca de los actores (figura 142b) con lo que sus rostros quedan deformados y la inestabilidad de la cámara en mano operada por Lynch, la ausencia de música o colchón sonoro, se confirma la intención del realizador de que el espectador quede extrañado y se pregunte qué es lo que está viendo. La fotografía, con los rojos saturados y los brillos propios que resaltan de los rostros por una posible ausencia de maquillaje en búsqueda de realismo son potenciados también por la tecnología digital y la señal de vídeo digital.



*Figura 142b.* Rostros deformados por el gran angular para acentuar la expresividad

MR. ZYDOWICZ: (en polaco) ¿Ha entendido lo que he dicho?

NIKKI: Lo siento, no lo entiendo

MR. ZYDOWICZ: (en inglés) No habla usted polaco.

NIKKI: No.

MR. ZYDOWICZ: (en polaco dirigiéndose a PIOTREK) La mitad de...

Este diálogo deja en el aire a qué se refiere Mr. Zydowicz con “la mitad de”, pudiendo referirse a la otra mitad de Nikki que el espectador verá más adelante, lo que le involucraría en la maldición. O simplemente Lynch lo deja en el aire para crear confusión. Piotrek asegura que Nikki entiende el polaco y ella puntualiza que lo entiende pero no lo habla. El matrimonio Zydowicz reprueba a Nikki con una seria mirada inquietante. Parece que todo lo que tiene que ver con Polinia respecto a Nikki le es agresivo: la irrupción de *Visitor#1*, la maldición de la película, el matrimonio Zydowicz y la presencia amenazante de su marido, de la que han advertido otros personajes. Pasa por corte al negro que dará lugar a la secuencia siguiente.

#### 3.2.3.2.11. Secuencia 010

Esta secuencia dura dos minutos y cinco segundos y se compone de 12 planos de rodaje que resultan 28 montados linealmente. Dentro de la película se encuadra entre los minutos 34:20 y 36:25.

Del negro pasa por encadenado a un plano de una luna llena para situar al espectador de noche. Por corte el realizador mete al espectador dentro de una sala de interrogatorios de una comisaría a través de un plano general con una panorámica funcional y *zoom out* que describe el movimiento de los personajes, Doris Side y Detective Hutchinson, interpretados por Julia Ormond y Robert Charles Hunter respectivamente. Doris Side es un personaje perteneciente a la ficción de *On High in Blue Tomorrows*. Lynch monta esta secuencia sin

referencia alguna a ningún plano real o de ficción. Únicamente puede saberse que forma parte del universo de la ficción si el espectador lee los créditos finales y repara en el apellido del personaje que interpreta Julia Ormond, que es Side, el apellido de casada con Billy Side, el personaje que interpreta Devon. Por lo tanto la voluntad de Lynch no puede ser otra que la de confundir al espectador, darle información falsa. La inserción de esta secuencia en este punto de la película parece ser completamente aleatoria

A pesar de usar trípode la intención no es precisamente estabilizar ya que el *zoom out* aporta sensación de *amateurismo* una vez más y que el eje horizontal no está estabilizado. Además en el encuadre aparecen muchas líneas que delatan esta desestabilización de eje y su curvatura debido al uso de óptica angular. Lynch prosigue con su intención de comunicar al espectador inquietud a través de imágenes aberrantes en su composición (figura 143).



Figura 143. Plano con líneas de fuerza desestabilizadas

También existe un cambio con respecto a secuencias anteriores y es la dominante cromática azul de esta secuencia frente a la amarillento/rojiza de las anteriores. Este viraje de color no es de iluminación, es fruto de hacer el balance de blancos de la cámara de vídeo sobre una superficie algo rojiza. Esto hace que se tiña la señal de luminancia de azul dando



una temperatura de color alta en grados Kelvin y un aspecto psicológicamente frío. Aunque el azul aquí no es únicamente utilizado por la frialdad, sino también para evocar noche y también una atmósfera onírica. El uso de la cámara digital le ha permitido obtener esta cromaticidad dentro de un proceso común de rodaje con digital. En rodaje químico habría hecho falta mucho trabajo de iluminación para conseguirlo.

Además de abrir una subtrama nueva y confundir, esta secuencia tiene el propósito de inquietar. Como se ha dicho anteriormente, son dos personajes que el espectador no conoce. Ella asegura al policía que ha sido hipnotizada y que va a matar a alguien con un destornillador que posteriormente muestra clavado en su propio abdomen. La conversación transcurre con una cadencia pausada, es el detective el que tiene que sacar la información a la mujer a base de preguntas y silencios. Él se muestra impasible y extrañado, ella está alterada, dolorida, sudando y enajenada. Ella le cuenta que ha sido hipnotizada por un desconocido que más adelante sabrá quién es. No se explica nada más y queda todo en el aire.

Lynch se sirve de primeros planos muy cortos (figura 144), con la cámara pegada a los rostros de los actores para hacer la conversación lo más opresiva posible. Tanto que incluso los ojos del personaje de ella llegan a salirse del encuadre. Esto podría entenderse como un error pero Lynch lo usa de forma expresiva, para denotar la enajenación del personaje.



*Figura 144.* Planos muy cortos para oprimir al personaje y al espectador



El balance de blancos utilizado no hace que desaparezca la saturación de rojo de los rostros de los actores, pero la convierte en morada por la tintura azul de la señal de luminancia. La señal digital endurece las imperfecciones de la piel dando una imagen mucho más agresiva que la tamizada por el celuloide (figura 145).



Figura 145. Saturación cromática y textura digital cruda

La influencia de la pintura de Francis Bacon, en concreto se puede citar su *Study after Velazquez* (Bacon, 1953), vuelve a sobrevolar el imaginario del realizador que con el digital consigue una representación acercada a lo pictórico por su baja definición. La figura 146 muestra esta comparación.

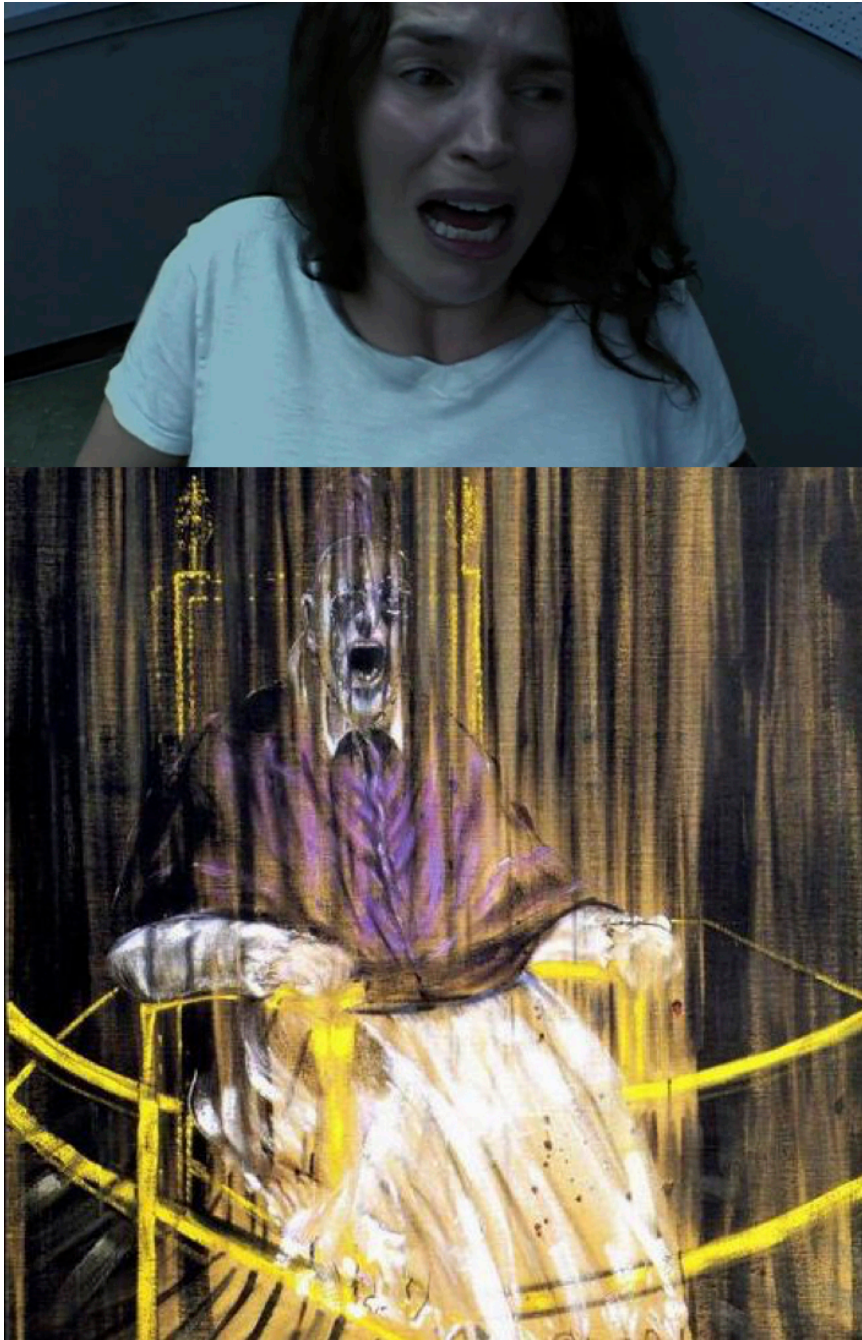


Figura 146. Comparativa de gritos en *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Study After Velazquez* (Bacon, 1953)

La deformidad del rostro de Julia Ormond, el uso de una obturación baja que consigue una imagen movida, el angular y la dominante azul/morada logran emparentar ambas imágenes. Fruto de la obturación es el parpadeo de los fluorescentes que iluminan la sala. El parpadeo es incómodo y en cualquier producción al uso se habría corregido, pero la falta de dirección de fotografía y medios a voluntad de esta película consigue usar esa incomodidad

expresivamente haciendo más insoportable la presencia del espectador en la sala de interrogatorios.

Hacia el final de la secuencia Lynch utiliza movimientos de cámara muy inestables, con cortes de edición que debido al parecido tamaño de los planos hace que el montaje no sea fluido y salte. El colofón de la voluntad de incomodar del realizador es el plano detalle del destornillador clavado en el abdomen, rozando el *gore* (figura 147) o la pornografía violenta, algo a lo que recurre Lynch en casi toda su obra, pudiendo citar por ejemplo la explosión de la cabeza de Bobby Perú en *Wild at Heart* (Lynch, 1990), o la planta que devora al vigilante de caja de cristal y a su novia en la tercera temporada de *Twin Peaks*.



Figura 147. Violencia explícita para incomodar al espectador

En el plano sonoro, el realizador comienza dejando la secuencia sin colchón sonoro extradiegético pero conforme avanza la violencia de la secuencia, se mezcla una música monacorde para reforzar esa inquietud. El volumen de esta música aumenta conforme avanza la secuencia y llega a su clímax precisamente en el momento en el que se muestra el detalle del destornillador. Esto deja la inquietud en alto pero también le sirve al realizador a pasar por corte a negro a la siguiente secuencia.

### 3.2.3.2.12. Secuencia 011

Tiene una duración de cuatro minutos y 25 segundos y dentro de la película empieza en el minuto 36:25 y acaba en el 40:50. Consta de 11 planos de rodaje y 38 planos resultantes tras la edición.

La secuencia cambia por completo el tono de la anterior. Tras un breve corte a negro de separación entre secuencias, abre por encadenado. Narrativamente tiene dos bloques. El primero corresponde al rodaje de una secuencia de la película en la que trabajan Nikki y Devon, inscribiendo esta parte de la narración dentro del género de cine dentro del cine de la manera más explícita. El segundo bloque desarrolla la oscura psicología del personaje de Freddie.

Lynch plantea la secuencia como si el espectador estuviera viendo el resultado de la película que los actores están rodando. Es una realización absolutamente clásica: plano general de situación y primeros planos de los protagonistas a la altura de los ojos con una óptica larga que favorezca su presencia en plano sin aberraciones y la cámara anclada. Justo lo contrario que hace Lynch en muchos de los momentos de la película fuera de la ficción que se rueda, como las dos secuencias precedentes. El espectador puede conocer que se trata de la película antes de que pase por corte al plano general en el que puede verse Kingsley, el director, dando su visto bueno a la toma.

Lynch utiliza el digital para obtener una imagen muy estilizada pero sin obviar la naturaleza de la señal de vídeo: la luz del fondo continúa quemada y la saturación de los colores es muy alta, destacando los rojos, los verdes y los amarillos. La imagen, a pesar de su estabilidad, por ese blanco quemado del fondo, no deja de evocar cierto onirismo (figura 148).





*Figura 148.* Imagen digital estilizada para comunicar lo que registra el celuloide

Lynch no pretende confundir al espectador porque le deja bien claro que es parte de la ficción que ruedan los personajes. El vestuario de Devon, en traje y alejado de las cazadoras de cuero que le ha visto llevar, delata que es el personaje. Pero lo más notorio es como se apelan entre ellos, con los nombres de los personajes de la película haciéndolos explícitos. La trama avanza ya que por los diálogos de los personajes el espectador descubre que, tal y como

vaticinó *Visitor#1* la historia que ruedan trata sobre el matrimonio. Y más aún, hay una infidelidad sobrevolando. A la tensión sexual que los personajes externos (*managers*, presentadora del programa de televisión) intentan provocar entre Nikki y Devon se suma la tensión sexual de sus álter egos, Sue y Billy la infidelidad que están a punto de cometer en su ficción.

En el plano sonoro, la intención de mostrar un paisaje bucólico se hace muy evidente al mezclar sonidos de naturaleza y pájaros a un nivel muy alto y tenerlos muy presentes. No existe ningún refuerzo musical.

La salida de la narración que ruedan se rompe con el plano general de Kingsley (figura 149) dando su visto bueno a la toma, pero aún más cuando la cámara de Lynch, en el primer plano de Nikki adopta otra vez formas *amateur* al reencuadrar bruscamente utilizando *zoom*.



Figura 149. Ruptura de la intradiégesis al desvelar el dispositivo narrativo

La estabilidad de la secuencia se ha roto. En el plano de Kingsley también puede verse a Freddie sentado a su lado, como una figura oscura. Todos visten de claro menos él. El espectador puede preguntarse ¿quién es Freddie en realidad? Ya que Kinglsey está siempre

con él y lo ha mostrado como su ayudante pero en realidad el ayudante de dirección de la película es el que llama a comprobar la toma después del visto bueno. Se siembra una duda ya que Kinglsey busca con su mirada la aprobación de Freddie tras cortar el plano. Si Freddie es un simple secretario, por qué su opinión es tan importante, por qué maneja tanta información. Lynch pretende mostrarle como un personaje incógnita, sobre el que va a dar más información, pero sobre su psicología no sobre sus funciones. Narrativamente, su función es potenciar el misterio e inquietar.

Por corte, pasa al segundo bloque narrativo, un descanso en el rodaje en el que Freddie, Nikki y Devon descubren cosas sobre Freddie. Lynch tiende en su obra al surrealismo y esta película no está exenta de ello. Freddie da datos sobre su vida a Nikki y Devon, irrelevantes, extraños, rozando la incongruencia y casi cómicos para acabar pidiéndoles dinero porque se lo debe a su casero.

Lynch explota los recursos audiovisuales que le brinda el digital para explicar la psique de los tres personajes: Nikki tiene una luz de contra que provoca otro *flare* en la cámara, potencia su brillo. Freddie aparece sumido en las sombras, con un claroscuro cuasi pictórico muy exagerado que define por completo su personalidad y acompaña a lo oscuro y extraño de su relato. Devon por su parte también aparece en oscuridad, pero a medio camino entre la luminosidad de Nikki y la oscuridad casi absoluta de Freddie (figura 150).





*Figura 150.* Contraste entre la luminosidad interior de Nikki y la oscuridad psicológica de Freddie

Devon es un peón en la trama, por su personaje pasan las acciones pero él no es actante de nada, al menos como Devon y no como su personaje, Billy. Al igual que en el bloque anterior, Lynch prescinde de música extradiegética para hacer más seca la narración. La realización es de nuevo clásica y funcional, con el plano general situando y yendo a los primeros planos de cada personaje según las relevancias de sus acciones u omisiones, el aporte del digital es básicamente la baja definición de imagen y el empaste de niveles de

negros que dotan a la imagen de una pátina pictórica, muy cercana al tenebrismo de José de Ribera o a los claroscuros de Caravaggio (figura 151).



Figura 151. Comparativa de claroscuros en *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *La negación de San Pedro*, (Caravaggio, 1610)

Con esta secuencia Lynch destensa la intensidad de las dos secuencias anteriores, marcadas por la violencia y la agresividad. En esta incluye lo bucólico en el primer bloque pero en el segundo vuelve a la siniestralidad, apoyada eso si en su sentido del humor surrealista anclado en el absurdo.

Por último cabe regresar al plano de Nikki en este bloque con su *flare*. Una de las posibles pruebas de la intención del realizador de hacer profusión en los *flares* y que no son aleatorios es la importancia que le da a este plano, tanta que llegó a convertirse en el plano que ilustra el diseño principal del cartel de la película junto con un plano que podrá verse más adelante, como muestra la figura 152.



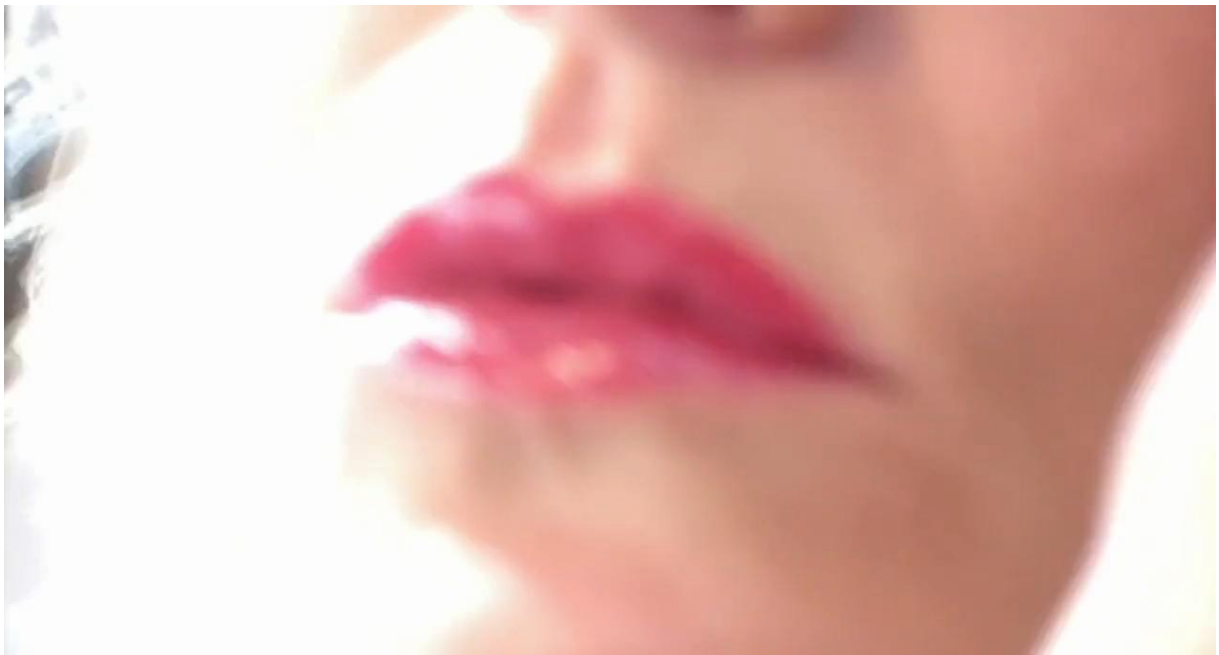
Figura 152. El fotograma de esta secuencia que ilustra el cartel de la película

### 3.2.3.2.13. Secuencia 012

La secuencia doce de la película dura 28 segundos y se compone de un único plano. Dentro de la película se inscribe en el minuto 40:50 y llega hasta el 41:15.

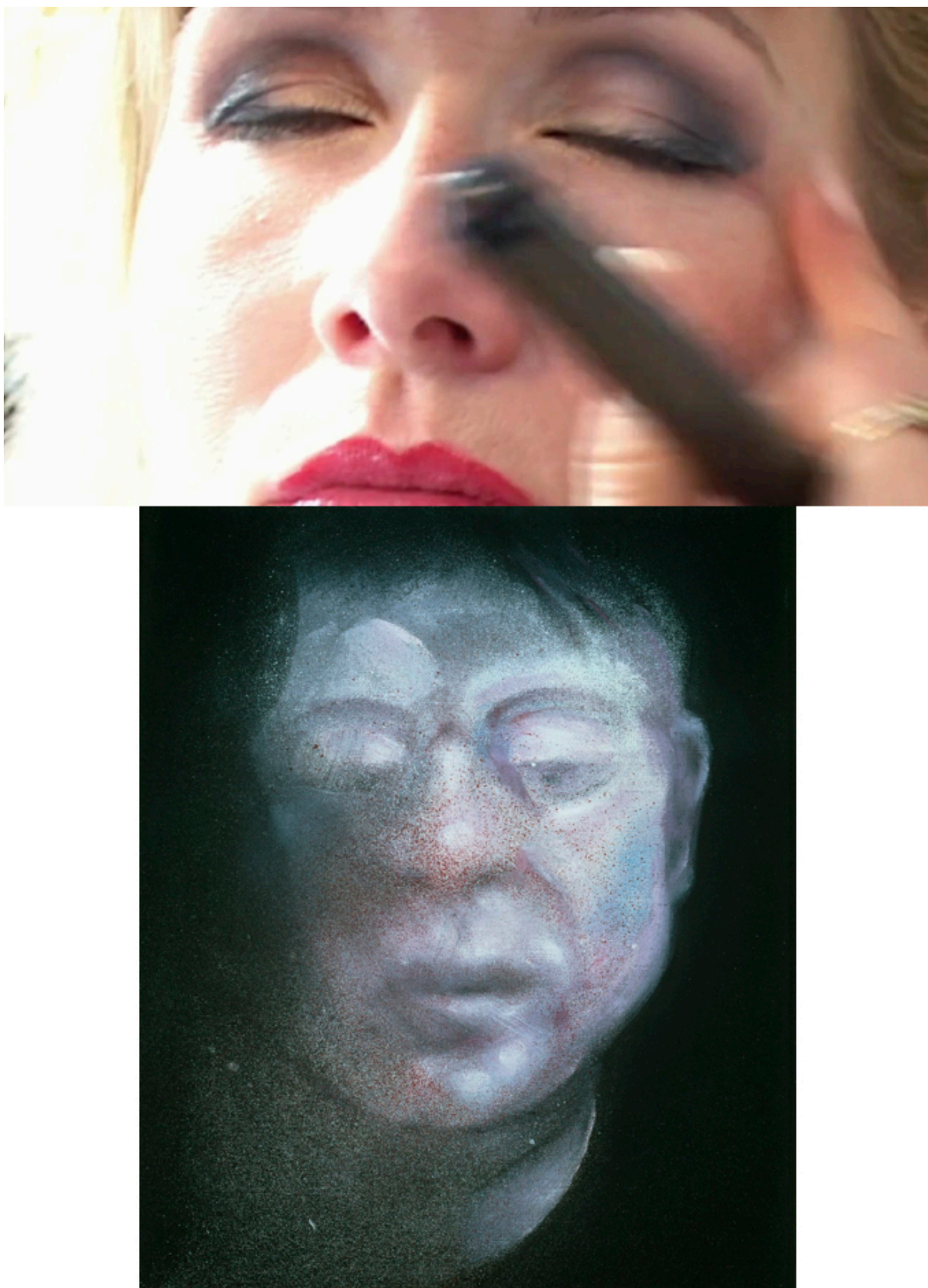
Es una secuencia muy breve, un interludio de un único plano de 25 segundos, que es una duración elevada con respecto a la duración del resto de planos de la película. Arranca con un desenfoque muy pronunciado que deja la imagen en una abstracción absoluta. Poco a poco la imagen va haciéndose nítida y el plano, cámara en mano y muy inestable (figura 153),

va abriéndose hasta mostrar que es una sesión de maquillaje y peluquería a la que están sometiendo a Nikki. Es decir, están convirtiendo a Nikki en su personaje, Sue. Una vez más la deficiente definición que ofrece la cámara juega a favor de Lynch para ofrecer otro retrato más cercano a lo pictórico que a lo cinematográfico y una vez más podría citarse a Bacon como fuente de inspiración en la construcción de retratos (figura 154).



*Figura 153.* Desenfoques en favor de la imagen no figurativa





*Figura 154.* La construcción del rostro desenfocado en *Inland Empire* (Lynch, 2006) y en *Self Portrait* (Bacon, 1987)

En el plano sonoro, el realizador introduce un sonido diegético en *off* de un secador para situar la narración en el *set* de peluquería del rodaje. Este sonido además de ayudar a la comprensión de la secuencia también contribuye a que el diálogo que se da, también en *off*, quede igual de desdibujado que la imagen.

KINGSLEY: ¿Es la sobrina de 19 años?

ASISTENTE: Sí.

KINGSLEY: Desde la preproducción ha estado fascinada con Smithy. No para de hablar de Smithy. Preguntando con esa voz suya, antigua y extranjera... ¿Quién interpreta a Smithy?

Una de las intenciones de Lynch con su filmografía es generar preguntas porque las incógnitas alimentan el misterio y la atmósfera. Las respuestas están en la propia película pero lanza sondas narrativas, abre hilos que parece que no tienen fin (y puede que finalmente no lo tengan) para que el espectador se plantee preguntas que contribuyan a su intención. En este diálogo nombre hasta tres veces a Smithy, un personaje de la película que ya fue nombrado por primera vez en la secuencia octava otras tres veces seguidas. Los personajes estaban en el plató en el que se estaba construyendo el decorado de la casa de Smithy. Con esta secuencia Lynch está remarcando que Smithy es importante, que el decorado de la casa es importante y que es consciente que el espectador aún no lo sabe. De hecho ni el propio personaje que dirige la película lo sabe, pero subraya la fascinación que es capaz de provocar. Del otro personaje del que hablan es simplemente una sobrina de 19 años de la que no da más pistas que el origen del personaje ya que habla de “voz extranjera” y hasta el momento la única lengua distinta del inglés ha sido el polaco. La voluntad de Lynch es colocar en el subconsciente del espectador la importancia del personaje de Smithy y para ello usa una técnica convencional de guion como es la repetición. Enrest Lehman, guionista de *North by Northwest* (Hitchcock,



1959) utilizaba esta técnica en el inicio de la película, que también juega con la confusión de identidades, al nombrar hasta cinco veces al personaje que interpreta Cary Grant, Roger Thornhill, por su nombre para fijarlo en la mente del espectador con el propósito que cuando le llamen George Kaplan, este sepa que están confundiéndole y se desate la trama. En este caso la trama no se desata pero se fija la idea de la relevancia que va a tener Smithy.

#### 3.2.3.2.14. Secuencia 013

Tiene una duración tres minutos y cuatro segundos y se inscribe en la película entre los minutos 41:15 y 44:19. Consta de dos bloques narrativos unidos por una edición lineal y continua aunque en el segundo bloque utiliza un breve montaje en paralelo para aumentar el suspense. Para construirla Lynch cuenta con 13 planos de rodaje que convierte en 30 una vez editados.

La secuencia comienza con un plano de situación de la casa de Nikki y Piotrek. Es la primera vez que el espectador ve la mansión desde fuera y es consciente de su magnitud. Hasta el momento únicamente había visto a *Visitor#1* merodeando por el vecindario y acercándose a su puerta. El interior, eso sí, ya había sido retratado de manera majestuosa. Este tipo de planos de situación de lugar es muy corriente en las *sitcom*. En el lenguaje televisivo se utiliza para dejar claro al espectador que se pasa de una localización a otra. Lynch no necesita hacerlo, por ejemplo ya había saltado bruscamente de interiores en los pasos entre las secuencias 008, 009 y 010. Quizá sea una voluntad más de hibridación de lenguajes cinematográfico y televisivo al usar convenciones del segundo en el primero, como ya había hecho incluyendo *Rabbits* en la película. Se potencia la nocturnidad con un sonido diegético de grillos. También hace uso de una música incidental que acompaña al tenebrismo y la tensión que imprime al relato la secuencia.

La baja definición ayuda una vez más a potenciar una imagen pictórica. Además de Bacon, una de las figuras predilectas de la pintura para Lynch es Edward Hopper y toma de él muchas referencias. Los dos aprendieron del mismo maestro, Robert Henri. Hopper como alumno en persona y Lynch a través de sus escritos, ya que su primera toma de contacto con el arte fue a través de *The Art Spirit* (Henri, 1923). Se puede relacionar el parecido del plano por ejemplo con la pintura *Room for Tourists* (Hopper, 1945). La figura 155 muestra una comparativa con las semejanzas en la manera de retratar los exteriores de viviendas nocturnos en Hopper y Lynch.



Figura 155. Comparativa entre *Room for tourists* (Hopper, 1945) e *Inland Empire* (Lynch, 2006)

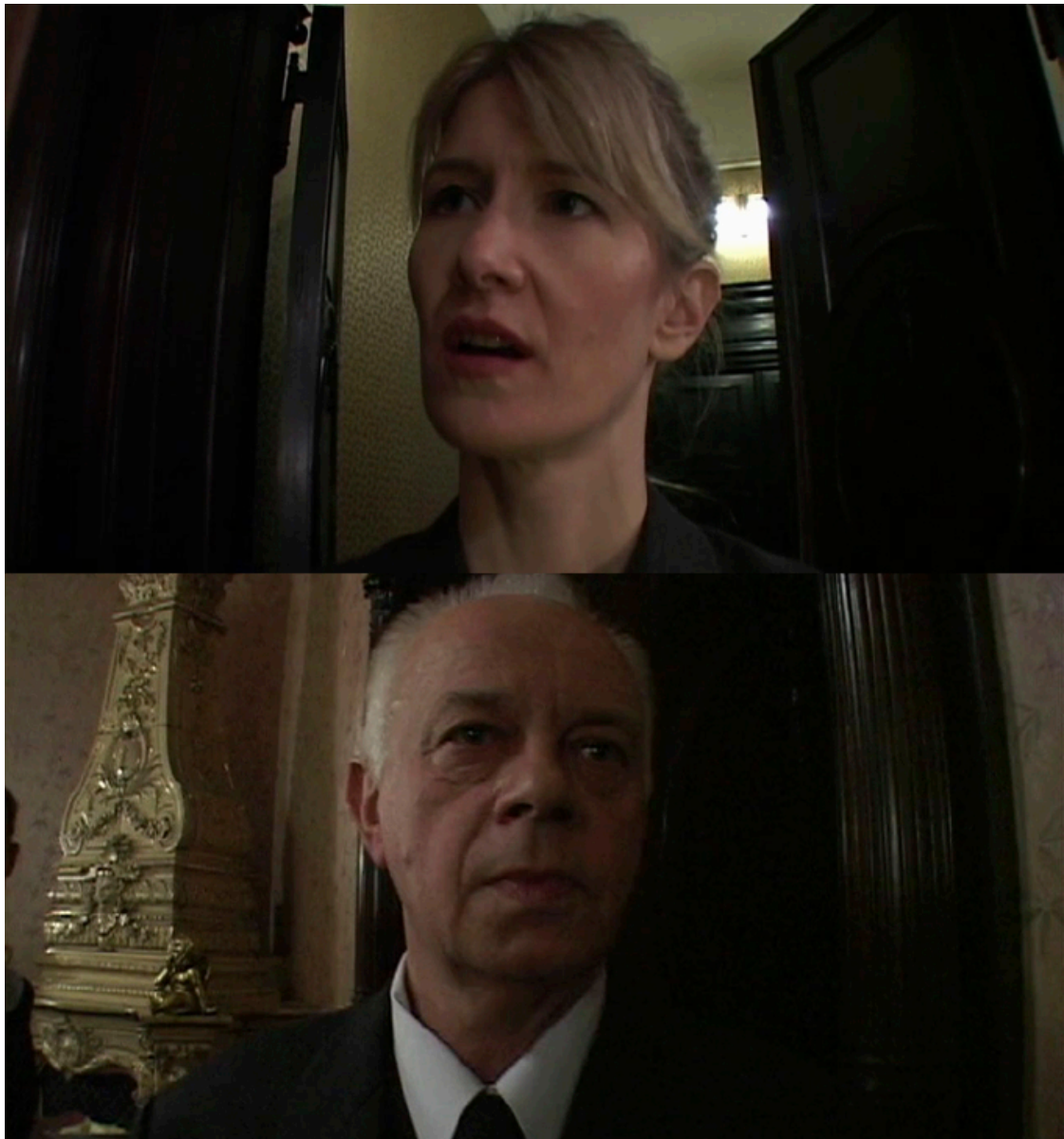
Por corte pasa al interior de un salón comedor. Un equipo de sirvientas ataviadas con uniforme tradicional y dirigidas por un mayordomo mucho menos amable que el que las otras veces que ha aparecido, ¿quiere quizá Lynch acometer un cambio más de identidad o es un simple fallo de continuidad? El jefe del servicio aparece acreditado como *Head Manservant*, interpretado por Ewa Jerzykowsy. Su carácter es opuesto al del mayordomo Henry, que era mucho más amable. Lynch quiere comunicar que en esa casa la figura masculina es la que gobierna a base violencia y miedo, como se verá más adelante en la misma secuencia con la actitud de Piotrek. La inclusión de sirvientas, tiene dos funciones: una subrayar la riqueza y poder económico de los ocupantes de la mansión (Piotrek y Nikki) y otra jugar con ciertas pinceladas surrealistas que remitirán, en gran parte con su vestido, a otra época anterior a la que Nikki se verá teletransportada.

La realización abandona la estabilidad académica y vuelve a los tintes *amateurs* con una cámara inestable. Se sirve de una iluminación escasa en medios y cuasi naturalista, pero posiblemente utilizado deliberadamente: la inclusión de unas velas en primer término mientras las sirvientas recogen la mesa pueden no ser únicamente de atrezzo narrativo sino para que el espectador crea que en la ausencia de iluminación artificial a la hora de grabar, cosa que no se produjo así porque la cámara tiene una sensibilidad limitada de captación de luz y no sería posible equilibrar niveles de luminancia entre la luz de las velas y las figuras de las sirvientas visibles tal y como aparecen sin usar iluminación externa (figura 156).



*Figura 156. Iluminación de la escena con velas*

Lynch usa ópticas angulares muy cercanas a los rostros de los personajes para aberrar sus facciones faciales, aumentar la profundidad de campo manteniendo todo a foco y distorsionando el espacio (figura 157). La dominante cromática vuelve a ser el rojo, que se refleja en los tonos de las caras de los personajes.



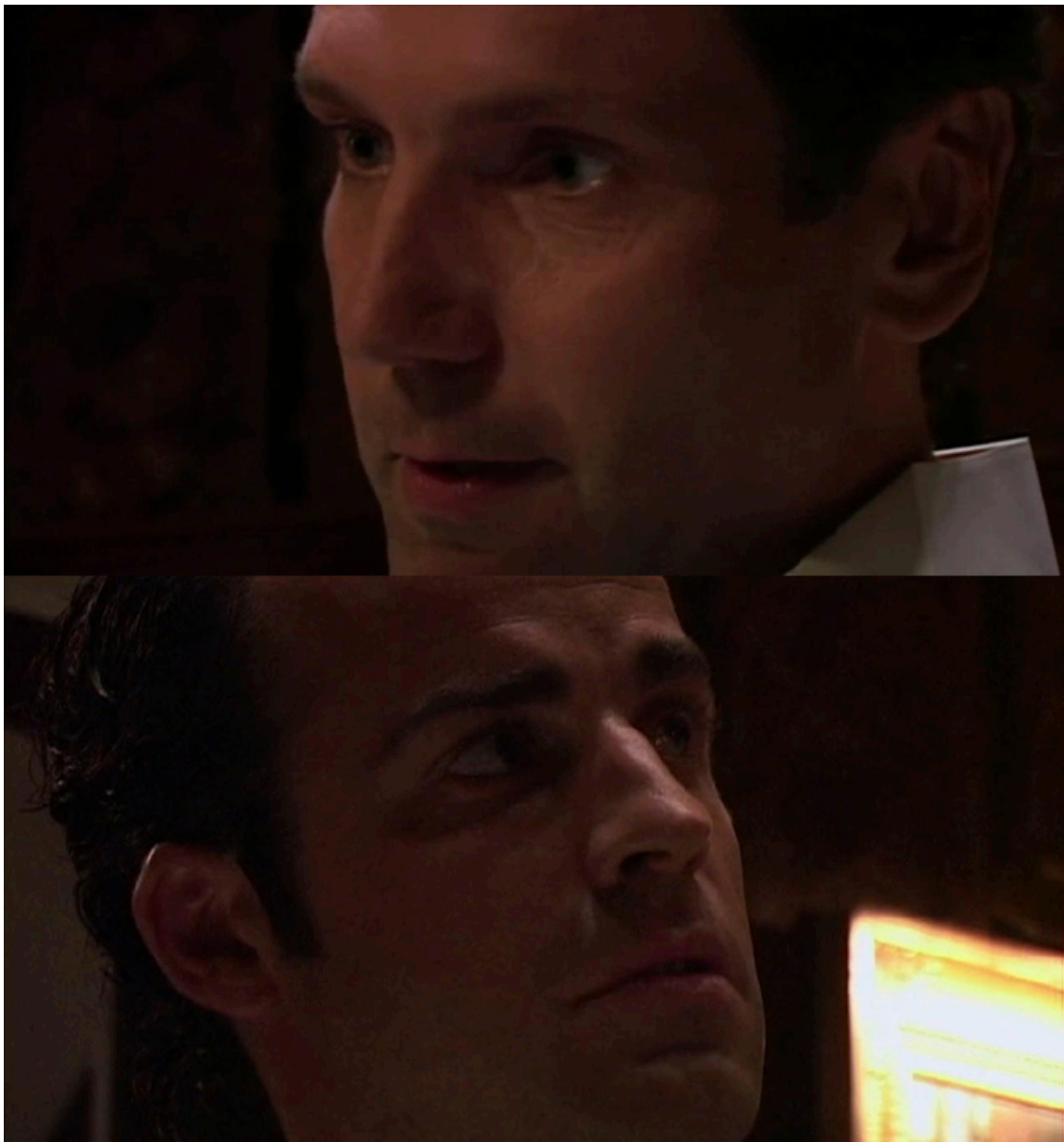
*Figura 157.* Reiteración en el uso de angulares para aberrar los primeros planos

Nikki llega mientras recogen la mesa y pregunta por su marido y por dónde se encuentran todos. Se le informa que se ha llevado a Devon al piso de arriba. Los dos se miran con preocupación porque conocen el carácter celoso y agresivo de Piotrek. La tensión crece. Nikki desaparece y va a buscarlos.

Comienza el segundo bloque de la secuencia. Lynch mantiene el estilo de realización pero añade un montaje paralelo para aumentar la tensión. Por un lado Nikki espía lo que ocurre y por otro Piotrek advierte a Devon para que no se acerque sexualmente a su esposa. Lynch plantea la puesta en escena con un plano general en el que se delatan las relaciones de



poder entre los personajes, con cierta angulación contrapicada se realiza a Piotrek, de por sí más alto que Devon. Por corte va pasando de primer plano en primer plano durante el monólogo de Piotrek. Las líneas de las miradas de los personajes evidencian la relación de poder. Piotrek domina, amenaza y mira desde arriba a Devon y este le devuelve la mirada desde abajo (figura 158).



*Figura 158.* La puesta en escena muestra las relaciones de poder a través de la líneas de las miradas de los personajes



Continúa utilizando la cámara con una óptica angular colocándola muy cerca de los actores, deformando sus rasgos y expresiones para potenciar la agresividad y tensión de la secuencia. El diálogo en esta secuencia tiene mucha importancia. Piotrek hace varias referencias a los lazos y ataduras de su mujer y al matrimonio.

PIOTREK: Ella está atada. ¿Lo entiendes?

Esta línea es una semilla de Lynch para el espectador, para hacerle ver que todo lo que está aconteciendo posee coherencia dentro de la totalidad de la obra. Nikki está atada a su destino, a sus *doppelgängers*, a Piotrek y también a sus *doppelgängers* en las realidades paralelas y coincidentes que están por venir.

PIOTREK: Los actos tienen sus consecuencias. Y, por supuesto, habrá consecuencias para actos incorrectos. Serán oscuras e inevitables.

Este diálogo remite a la conversación de *Visitor#1* con Nikki en la secuencia 005 en la que le aseguró lo mismo: las acciones tienen sus consecuencias. Lynch es consciente de la complejidad de la narración y con estas pequeñas referencias mantiene la actitud alerta del espectador, que puede creer ir enlazando conceptos, pero no son guías.

Tras la conversación, Lynch vuelve por corte y en paralelo a Nikki, ha estado escuchando toda la conversación y la amenaza de “oscuras consecuencias” por parte de su marido. La poca luminosidad de la cámara favorece que el plano oscuro de Nikki (figura 159) escuchando potencie su integración en la oscuridad ya que las señales de negro quedan

bastante empastadas y sin definición. Y como Nikki acepta las consecuencias oscuras vuelve, abandona la escena sumiéndose en la oscuridad.



Figura 159. Nikki emerge de la oscuridad, espía y se sumerge de vuelta en ella

#### 3.2.3.2.15. Secuencia 014

La secuencia decimocuarta dura dos minutos y 15 segundos y se integra dentro de la película entre los minutos 44:19 y 46:34. Consta de 7 planos de rodaje que montados se convierten en 8.

El rodaje de *On high in blue tomorrows* va progresando, así como los problemas psíquicos y perceptuales de Nikki. Tras la tensión de la secuencia anterior Lynch vuelve a romper el tono con una secuencia con sentido del humor. Antes de empezar a rodar, Kingsley está dando unas órdenes al iluminador, Bucky J., siempre está fuera de plano. Su voz actualiza constantemente el fuera de campo. Bucky J. está interpretado por el propio David Lynch y su voz es perfectamente reconocible para cualquier conocedor de la obra de Lynch. *Inland Empire* comunica constantemente un alegato del cine digital sobre el cine químico en distintos niveles de lectura. Aquí Lynch muestra la desesperación que provoca en un realizador a veces

la complejidad de un rodaje en soporte químico, con un director teniendo que comunicarse con muchos equipos y las muchas veces que su mensaje se pierde en esos intentos. Mientras el digital le ofrece a Lynch la posibilidad de llegar y grabar, en soporte químico hay que, por ejemplo, iluminar, como se muestra en esta secuencia. Y no siempre los equipos entienden al realizador, y el no poder arrancar frustra el proceso creativo. Aquí Lynch decide mostrarlo con humor pero sin concesiones ya que para una anécdota tan corta utiliza bastante tiempo de metraje y aguanta los planos hasta que el espectador comparta la desesperación de Kingsley. El primer plano de este, con un corte de segundos, dura un total un minuto y 10 segundos. El diálogo se torna delirante hasta que el director desiste.

La decisión que Lynch interprete al iluminador que retrasa el proceso puede tomarse como una dulce venganza y ganas de ridiculizar un proceso mastodóntico. Lynch nunca ha tenido problemas para aparecer en imagen e interpretar personajes. En su propia obra aparece, por ejemplo, como Gordon Cole en toda la saga de *Twin Peaks*. También apareció en 2012 en la serie *Louie* (C.K., 2010-2015) interpretando a Jack Dahl, un productor televisivo, en dos capítulos en los que el realizador del episodio copiaba el estilo de dirección de Lynch para conseguir un juego metalingüístico. Incluso ha participado poniendo voz a un dibujo animado en la serie *The Cleveland Show* (Apple, R., Henry, S. y McFarlane, 2009-2013), Gus, el dueño de un bar con los rasgos del propio David Lynch, como puede verse en la figura 160.



Figura 160. Lynch interpretando a Gus en la serie de animación *The Cleveland Show* (Apple, R., Henry, S. y McFarlane, 2009-2013)

Más recientemente ha participado en película *Lucky* (Carroll Lynch, 2017). Estos tres ejemplos de colaboraciones de Lynch aportando su interpretación completa o siendo animado, no sólo aportando la voz, confirman que Lynch no tiene ningún problema en aparecer en pantalla. La decisión para no hacerlo en esta secuencia, en la que podría haber participado sin ninguna variación narrativa, puede entenderse como el trabajo en la sombra de todo el equipo de rodaje y porque el realizador, Kingsley, ya está en pantalla y no es necesario mostrarse más.

Con esta secuencia, metasentidos aparte, Lynch sumerge al espectador en el rodaje. Presenta el plató como un lugar oscuro y abstracto, para ello el primer plano de la secuencia es un movimiento de cámara que mezcla panorámica con trávelin, para aportar fluidez. Muestra la cubierta del plató en plano contrapicado. La oscuridad y falta de definición del digital vuelve a difuminar el realismo y potenciar el onirismo. Este primer plano está aún teñido de la oscuridad de la secuencia anterior por el coleo de la música que lo acompaña. El corte al primer plano de Kingsley en el que tendrá la conversación con Bucky J. acaba

también con música siniestra durante la conversación y devuelve un poco de estabilidad formal al estar la cámara anclada y no usar óptica angular.

Una vez acabada, Lynch pasa por corte a otro plano con *flare* (figura 161). Se trata de un plano contrapicado, casi nadir, del foco del que hablaban. Vuelve la ensoñación y vuelve la música incidental. Cabe destacar en este plano la gran cantidad de polvo que hay entre la lente y el filtro neutro que se utiliza para no rayarla, además del *zoom out*.

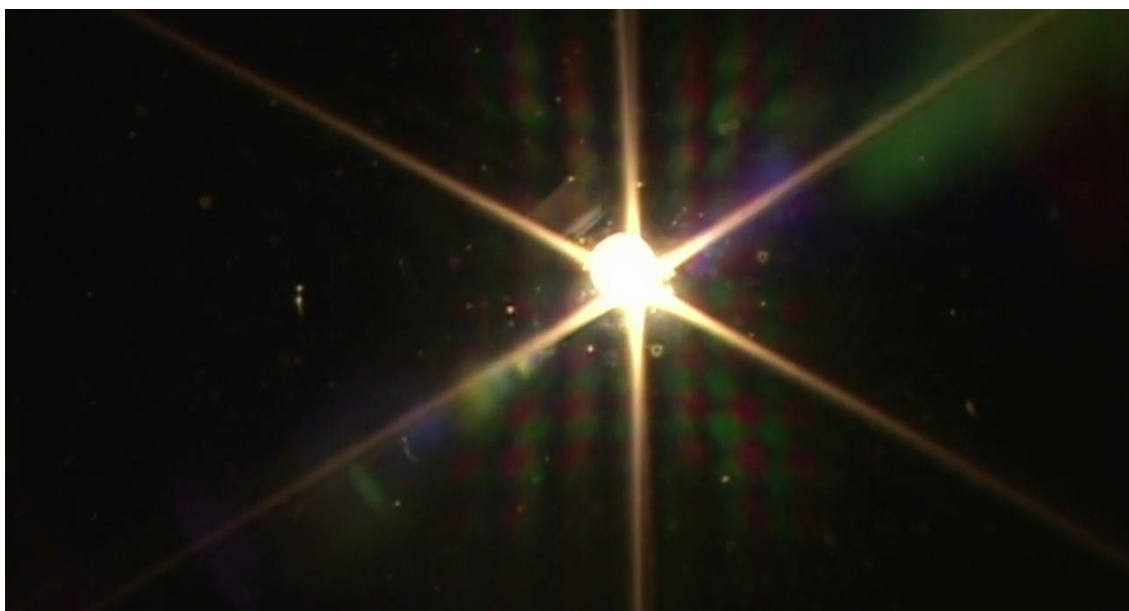


Figura 161. El *flare* devuelve a la ensoñación

Esto en cualquier rodaje enmarcado en la industria habría sido inaceptable, pero Lynch lo asume y utiliza a conciencia para comunicarle al espectador una vez más que *Inland Empire* no es una película que sigue los cánones de producción de Hollywood. Por corte, Lynch monta un *trávelin* lateral bastante estable para como son los movimientos de cámara en la película a la hora de entrar en ensoñaciones. Los “10” pintados en la parte trasera de los decorados informan al espectador que están trabajando en el *set* de la casa de Smithy, ya se mostraron la primera vez que se nombró. El equipo de rodaje continúa trabajando mientras

Lynch lleva la acción donde los dos actores principales, Devon y Nikki, están esperando a que les llamen para ir a posición (figura 162). Lynch actualiza el fuera de campo todavía con voces en *off*. Devon y Nikki descansan en la oscuridad del plató. No se comunican y la comicidad de la situación con Bucky J. se contrasta con la tensión que viene de esta oscuridad y de la música, cuya presencia en la mezcla de audio ha crecido.



*Figura 162.* Personajes en la oscuridad

El fuera de campo se actualiza ahora además de con los diálogos con una luz de una puerta que se abre y deja a Nikki casi en un blanco quemado, deslumbrada (figura 163) .





Figura 163. La luz del set de rodaje abrasa al personaje de Nikki

No así a Devon que permanece en la penumbra. Es Nikki la que va a recibir la magia de la luz. Una vez más la radicalidad de contrastes del digital permite la atmósfera onírica. La puerta se cierra y con ella se va la luz. Nikki y Devon están prevenidos. Devon concentrado. Nikki inquieta y desequilibrada. Lynch decide cortar el plano de acercamiento que estaba realizando a los dos actores por cortar bruscamente, saltándose la continuidad del movimiento y el eje para potenciar lo desestabilizada que está Nikki.

#### 3.2.3.2.16. Secuencia 015

Esta secuencia abarca tres minutos y 10 segundos entre los minutos 46:34 y 49:44 de la película. Consta de 12 planos rodados que en montaje acaban resultando 25. Lynch vuelve a adentrar al espectador en la ficción que se rueda en *Inland Empire*. Pero si bien en la secuencia 011 optaba por dejar bien claro desde su inicio con un cambio formal que adoptaba las formas de rigor e imagen del cine industrial, aquí sumerge al espectador de lleno en la ficción utilizando las formas que ha usado para narrar lo que existe fuera de la ficción. Es decir, comienzan a difuminarse las líneas que separa la realidad de Nikki con la ficción que interpreta.

Aunque la realización es académica en los planteamientos de puesta en escena, ejes, angulación de cámara y un uso de óptica no aberrantes, Lynch opta por la iluminación más natural y por sostener la cámara en mano. No llega a ser un movimiento sincopado pero la falta de trípode logra cierta desestabilización acorde con lo que está narrando: los actores están cada vez más inmersos en sus personajes, Sue y Billy. Cuando Sue acepta tomar la copa con Billy, Lynch añade una música incidental que narrativamente corresponde dentro de la película que ruedan. Si los actores están sumidos en la ficción, el espectador debe estarlo también. De hecho el rodaje de *On High in Blue Tomorrows* es monocámara y se presenta al espectador como una obra ya montada con diversos tiros de cámara. Si bien la música refuerza la idea de que está mostrando la película, el tamaño de planos elegido desemboca en una realización más de Lynch que de Kingsley. El primerísimo primer plano de los ojos de Billy no cuadra con la realización de *On high in Blue Tomorrows*, rompe el equilibrio academicista. También lo hace el primerísimo primer plano de Sue, cuya composición difiere de los cánones que ha usado hasta el momento: es muy cercano y el aire queda en el espacio derecho cuando ella mira hacia la izquierda (figura 164).



*Figura 164.* Ruptura de los códigos de la película que se rueda en la ficción

En cuanto al contenido de la secuencia, delata que Billy y Sue van a ser infieles a sus respectivas parejas. Billy intenta seducir a Sue. Por su parte ella no acepta el juego de manera completa, sigue resistiéndose a la idea. La fotografía, apoyada en la dominancia roja del decorado satura mucho la señal de rojo del digital, aspecto del que expresivamente saca rédito el realizador, ya que sobre la atmósfera planea una seducción.

Por corte Lynch devuelve al espectador al *set* de rodaje antes por imagen que por sonido, ya que entra primero el plano del escorzo de Kingsley detrás de la cámara de cine que

el “¡corten!” que neutraliza por completo el desarrollo de *On High in Blue Tomorrows*. Lynch hace saltar al espectador dentro y fuera de la metaficción con estos cortes con la intención de que cada vez le sea más difícil distinguir en qué punto de la narración está, pero es muy importante la insistencia de Lynch en incluir en el plano la cámara de cine ya que él está rodando en digital. Una vez más deja claro que el rodaje en el que se encuentran los personajes es un rodaje dentro de la industria de Hollywood, con sus complicaciones formales y de procesos de trabajo, como con asuntos externos que perturban el trabajo meramente artístico (figura 165).



Figura 165. La película que se rueda es en soporte químico. Lynch explicita el dispositivo para hacer su alegato sobre el cine digital

#### 3.2.3.2.17. Secuencia 016

La secuencia 016 tiene una duración de dos minutos y 40 segundos y se inserta entre el minuto 49:44 y el 52:24 de la película. Consta de 19 planos de montaje y 12 de rodaje.

Lynch monta esta secuencia separándola de la anterior con un breve negro para marcar distancias. Tiene dos bloques narrativos, el primero sienta la idea de que Kingsley ha parado el rodaje una vez más porque en el equipo no se siguen las indicaciones del guion. El segundo bloque se centra en lo que ocurre durante esa interrupción entre Nikki y Devon.

Kingsley discute con el ayudante dirección y con el iluminador que sustituye a Bucky J. y les echa en cara que nadie se lee el guion y sigue las directrices. Esto se trata de otro guiño más de Lynch a la complejidad del proceso de rodaje en cine químico frente a la ausencia de ataduras casi total que le ofrece el digital. Este bloque cuenta con dos planos manieristas. El primero es un plano general en el que están iluminados por un foco gigantesco. Provoca una imagen casi expresionista (figura 166).



Figura 166. Imágenes expresionistas y contrastadas evitando el realismo

Que Lynch esté rodando en digital no quiere decir que descuide la plástica de los planos. Una fuente de luz a la derecha del encuadre termina de conformar el plano para que no sea únicamente unas figuras iluminadas en un fondo negro. Existe un trabajo de fotografía muy consciente a lo largo de toda la película. En esta secuencia no hay intención de inquietar,

por eso Lynch ancla las cámaras, utiliza ópticas largas y además compone los planos de manera académica respetando las proporciones clásicas de composición. Por corte la acción continúa en un plano medio de conjunto. Kingsley y su ayudante ponen a todo el mundo a trabajar y el iluminador da unas órdenes en polaco. Este último detalle es una signo más de que la ficción se va diluyendo en la realidad. Comienza a escucharse una alegre música con tintes de *jazz* absolutamente incidental y con voluntad de contrapunto a la tensión que va a imprimir al relato el realizador en este momento. Esta música y un corte de montaje pasan al segundo bloque narrativo.

Devon llega al *set* con dos cafés para él y Nikki. Están en un descanso y van confraternizando. Nikki se muestra mucho más amigable, menos tensa, que en el resto de la película (figura 167).



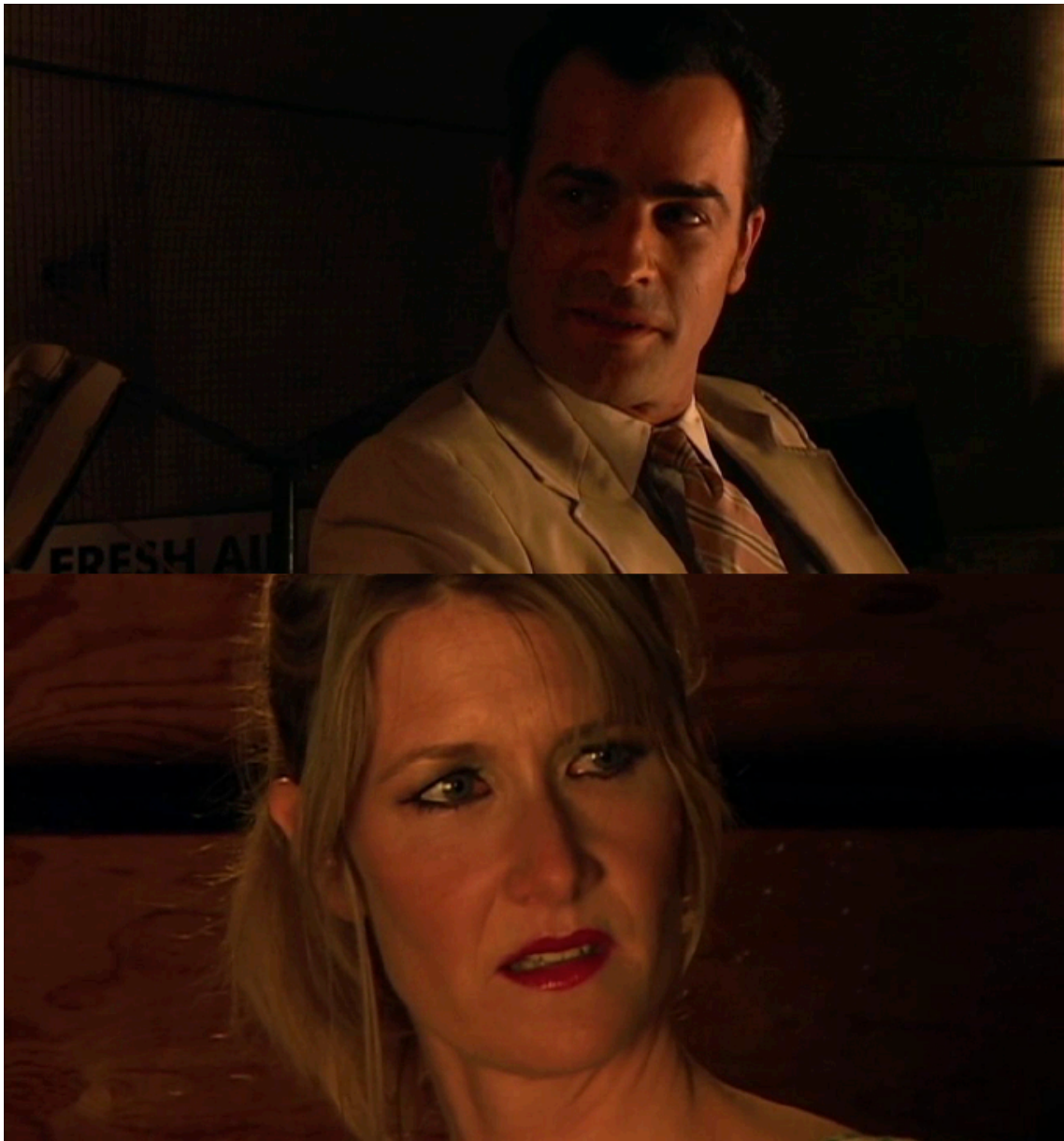
Figura 167. Cambio de actitud de Nikki hacia Devon

Lynch utiliza una panorámica de seguimiento perfectamente ejecutada que además de seguir el movimiento de Devon, vuelve a mostrar a Freddie en la oscuridad pidiendo dinero a otros miembros del rodaje. El espectador, favorecido por la música, la amabilidad de Nikki y



Devon y los guiños medianamente cómico-surrealistas de Freddie, se relaja y se queda dispuesto para absorber lo que viene a continuación. Al igual que en bloque de inicio, la realización adquiere toda la intención academicista. La composición es armónica y permite al espectador centrarse en las miradas de los actores, las ópticas favorecen los rasgos de los actores sin aberrarlos y la saturación de la señal de vídeo digital es reforzada con una iluminación de dominante rojo para apoyar la calidez y la pasión que quiere transmitir la escena.

Devon, previo suspiro conscientemente amplificado en la mezcla de sonido para marcar la parte instintiva, se arma de valor para pedirle a Nikki una cita después del trabajo. Nikki al principio parece censurarle con la mirada. A partir de este momento Lynch sumerge al espectador en un juego de primeros planos que le hacen compartir la intimidad de los dos personajes.



*Figura 168.* Juego de miradas cómplices en primeros planos para entrar en la intimidad

Devon propone únicamente cenar después del trabajo. Nikki construye todo un relato de la nada, apostando que Devon conoce un lugar particular y que busca una velada íntima. Devon parece algo sorprendido. ¿Cómo sabe Nikki dónde quiere llevarla Devon? Nikki está imaginando y comienza a no distinguir el idilio de sus personajes con el que pueden llegar a tener ellos. Nikki acepta verse con él, después del trabajo, asumiendo que es una cita con tintes románticos y respondiendo a su propuesta con un tono de voz entre el suspiro y el jadeo para enfatizar el carácter sexual del devenir. De hecho, cuando Nikki se levanta para

incorporarse al trabajo, Lynch utiliza un corte sin sutilidad en el que el pecho de Nikki abarca casi todo el plano (figura 169) y al salir ella de cuadro lo que queda es el rostro de Devon completamente sorprendido, excitado y asustado.



*Figura 169.* La sexualidad aparece entre los dos personajes

Sorprendido porque no sabe cómo Nikki ha inferido todo de la simple propuesta. La excitación viene marcada por la cortinilla realizada con el pecho de Nikki y el miedo se ve reflejado en su rostro (figura 170) porque es consciente de las amenazas de Piotrek si mantenían algún tipo de relación extraprofesional.



Figura 170. Devon sorprendido por el cambio y la sexualización de la actitud de Nikki

La secuencia cierra con un primer plano frontal de Kingsley mirando a través de la cámara y previniendo al equipo de que empiece una escena. Es la primera vez que Lynch subraya con antelación, a través de los personajes, que lo que va el espectador a ver en la secuencia siguiente pertenece al plano de ficción de *On High in Blue Tomorrows*. Quiere que tenga muy claro que es ficción y que es la visión del director, es el primer plano en el que también se puede ver a Kingsley mirando a través del visor de la cámara y no dirigiendo desde el *combo* de dirección (figura 171).



Figura 171. Identificación de lo rodado con el ojo del personaje de Kingsley y no de Lynch

### 3.2.3.2.18. Secuencia 017

Es una secuencia de un minuto y 43 segundos. Se inserta entre el minuto 52:24 y el 54:07. Para ella Lynch utiliza 11 planos rodados que deja en 12 montados.

El montaje continúa linealmente el tiempo de la secuencia anterior. Nikki y Devon han tenido un primer acercamiento romántico que ahora van a consumir sus álter egos Sue y Billy. Todo ello bajo la atenta mirada de Kingsley que ya advirtió al final de la secuencia anterior que lo que se muestra en esta corresponde a la ficción de *On High in Blue Tomorrows*.

En esta secuencia Lynch aprovecha la ligereza del digital para rodar el encuentro sexual de Sue y Billy que le permite acercarse a los actores de una manera casi documental. Los planos de las manos acariciándose están desenfocados porque la distancia que toma para grabarlos es tan pequeña que la cámara no consigue tomar foco. Lynch se aprovecha de esto: quiere acercarse mucho y la limitación técnica la convierte en recurso expresivo, haciendo más pictórica y menos mimética la imagen. Descompone el acto sexual en planos muy cerrados en los que las manos y los labios entran y salen de la oscuridad. No llega a mostrar nada explícitamente pero no es autocensura. De hecho la intimidad de los actores/personajes/subpersonajes a la que logra acercarse el realizador es casi más pornográfica que una imagen sexual explícita.

La figura 172 muestra 4 momentos de la secuencia con la que con planos detalle sin renunciar al desenfoque compone la sexualidad latente entre los dos personajes.



*Figura 172. Descomposición de la sexualidad en planos detalle*



La música incidental de *On High in Blue Tomorrows* ya es reconocible para el público y es la que acompaña toda la secuencia, suprimiendo la intensidad de la respiración cercana al jadeo de Nikki inmersa en el personaje de Sue. Apela a su compañero constantemente como Billy. No hay duda alguna de que están dentro de la ficción. Kingsley rompe el artificio cinematográfico actualizando el fuera de campo. Lo hace sobre un primerísimo primer plano de la mirada alucinada de Nikki/Sue a Devon/Billy (figura 173).

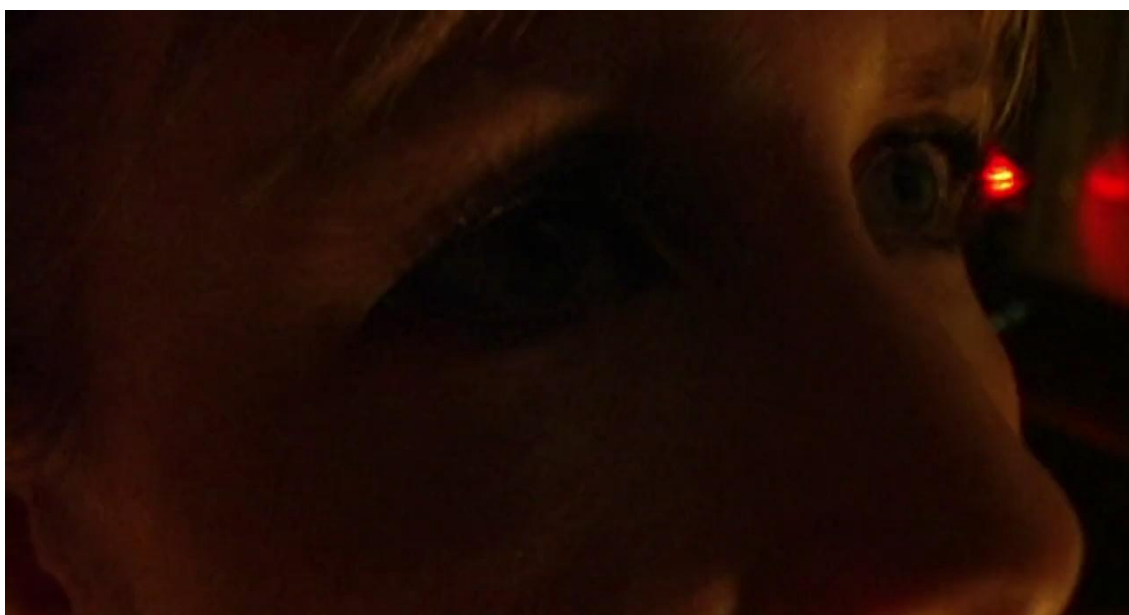


Figura 173. El personaje sumergido en el personaje

KINGSLEY:... y ¡Corten! Lo tenemos. Vosotros dos, ¿Estáis contentos?

Kingsley ha frustrado el acto sexual desde fuera y Nikki se ha quedado dentro de su personaje deseando que Billy concluya lo empezado con Sue. El planteamiento de realización más allá de la cercanía de la cámara y de la descomposición casi cubista del acto es sencillo. Aprovecha la saturación del rojo de la señal de vídeo digital, reforzándola con iluminación cuidada para conseguir una dominante de fuego en la imagen. Combina las dos formas de rodar, por un lado lo anteriormente mencionado del acercamiento documental con planos muy

cortos y casi desenfocados y por otro intenta mantener un control de la imagen absoluto, buscando la estabilidad de los planos con movimientos suaves que acompañen la sinuosidad de la situación. Como es parte de la ficción, el uso de la música incidental debe entenderse no solo como un signo de que están dentro de la ficción sino como una ridiculización del romanticismo *hollywoodiense* que busca revestir de amor un acto puramente físico como es el encuentro sexual de estos dos personajes. La iluminación tamizada, el claroscuro de la fotografía y la tendencia al desenfoque hace que aunque todos los pasos de montaje sean por corte y entre tamaños de planos tan distintos o iguales, este pase con suavidad a la percepción del espectador.

Lynch en esta secuencia tampoco renuncia a la abstracción pictórica pues incluye un plano no figurativo como parte del encuentro amoroso, apoyado en la baja definición de la señal de vídeo de la cámara (figura 174).

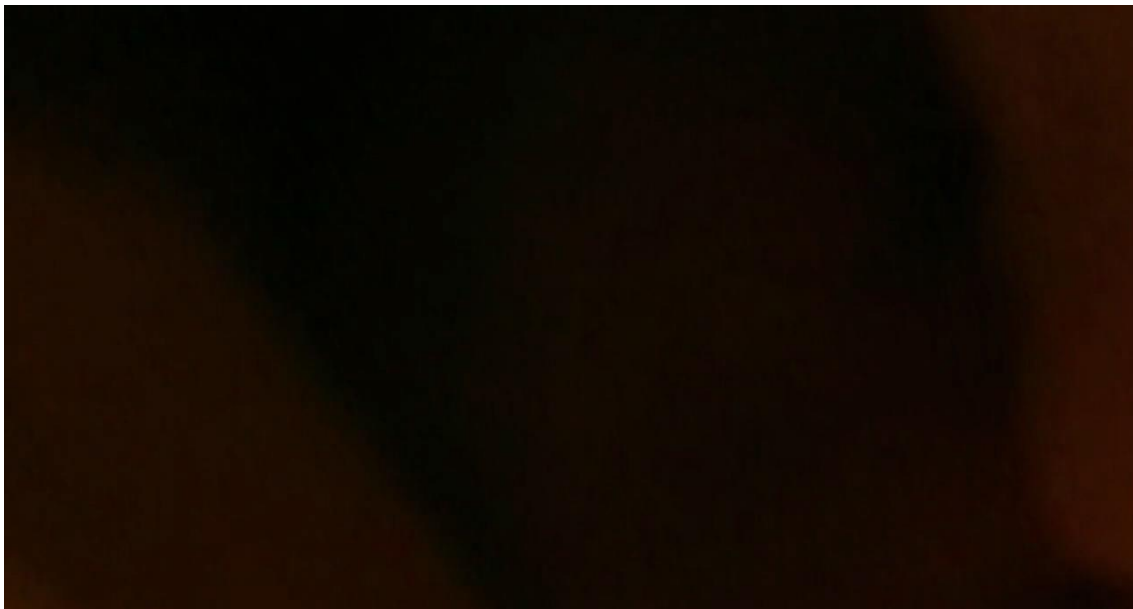


Figura 174. La baja definición hasta rozar el negro

### 3.2.3.2.19. Secuencia 018

Tiene una duración de un minuto y 17 segundos y está inscrita entre los minutos 54:07 y 55:24 de la película. Consta de nueve planos de rodaje y 13 de montaje.

La secuencia viene por corte de la anterior, la música incidental ha cambiado. El tono romántico de *On High in Blue tomorrows* da paso al tono siniestro de *Inland Empire*. Esta música subrayará el misterio y el tono onírico que el realizador quiere imprimir. Lynch juega al despiste pues hasta el final de la secuencia no desvelará en qué plano de realidad se encuentra. Explícitamente no se nombra pero formalmente el planteamiento de la secuencia no corresponde con los planteamientos de *On High in Blue Tomorrows*.

Esta desestabilización de la trama y de la psique de Nikki manifiesta la refleja desde el principio con el plano que arranca la secuencia. Cámara en mano, una panorámica vertical hacia abajo que deja torcidos los ejes de composición (figura 175).



Figura 175. Encuadres con desestabilizaciones compositivas para reforzar la psicología de los personajes

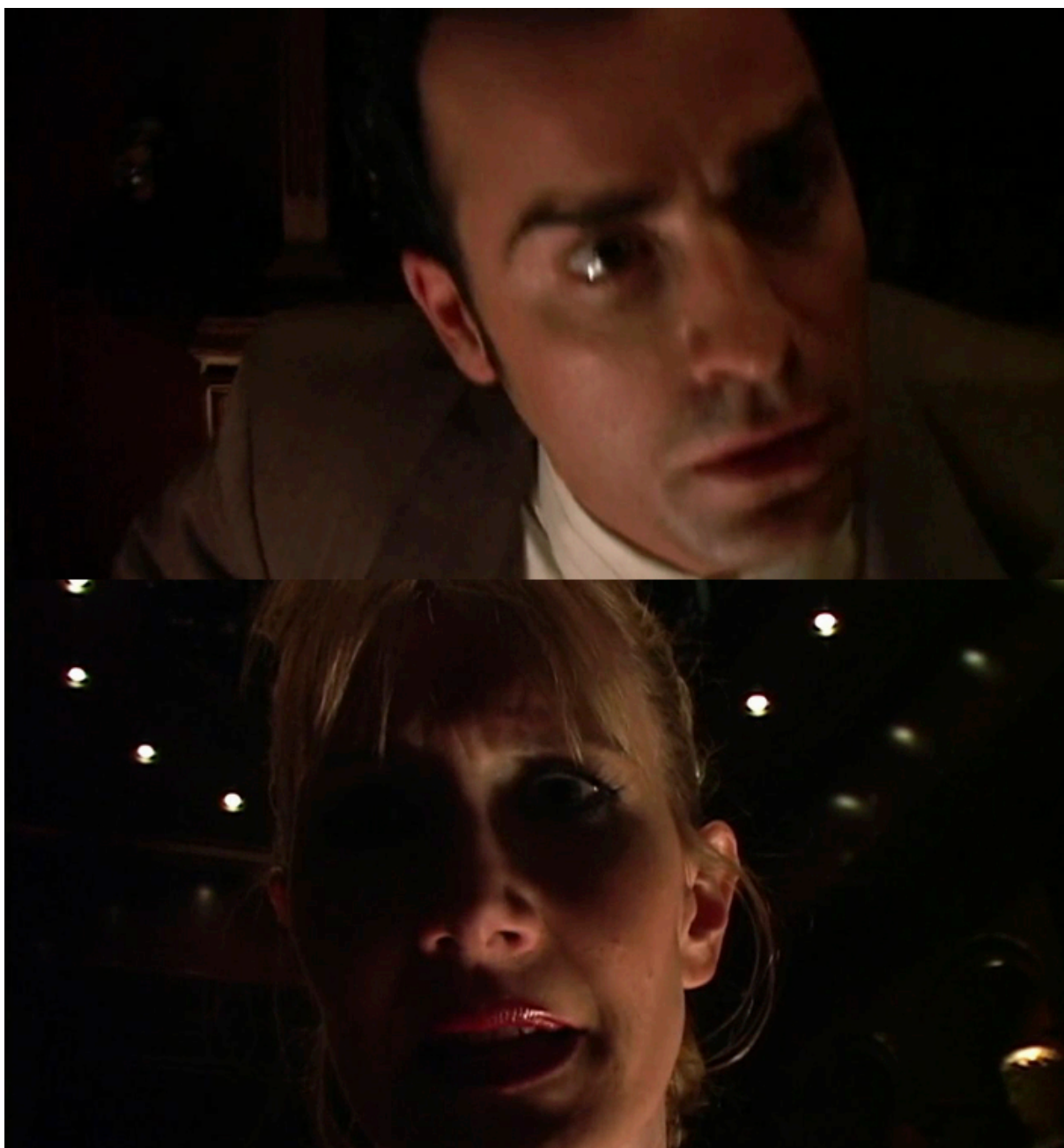
La oscura iluminación hace además que todo sea mucho más difuso. Continúa una dominancia cálida pero la luz de hoguera de la secuencia anterior se queda en velas en esta. El

digital tiene poca definición y Lynch lo aprovecha para representar la identidad cada vez más difuminada de Nikki. Por corte pasa a un plano medio de Nikki que si bien es estable adolece de un desenfoque que no corrige (figura 176).



*Figura 176.* El desenfoque forma parte de la paleta expresiva del realizador en soporte digital

Nikki está asustada, cree que su marido ha descubierto la infidelidad y que va a matarles a ella y a Devon. Para esta confesión, Lynch hace una puesta en escena con tendencia al expresionismo: utiliza angulaciones de cámara muy pronunciadas, una iluminación oscura con mucho contraste y grandes angulares muy cerca de la cara de los personajes, logrando una textura ligeramente desenfocada y que los rostros y las perspectivas se deformen.



*Figura 177.* El realizador vuelve a recurrir a las ópticas angulares para deformar los primeros planos de los personajes en momentos de crisis psicológica

El espectador no sabe a qué nivel de narración está asistiendo. Nikki tampoco. Cree que está hablando con Devon pero en realidad está interpretando a Sue.

NIKKI: Esto suena como un diálogo de nuestro guion.

Nikki está fuera de sí, como muestra la figura 178.



*Figura 178.* Nikki con el rostro desencajado y desenfocado en el momento en el que se desdibuja su percepción de la realidad

Kingsley actualiza el fuera de campo interrumpiendo en *off* lo que no se sabía que era un rodaje. Con esta interrupción, la trama avanza.

KINGSLEY: ¡Corta! ¡Corta! ¿Qué está pasando?

NIKKI: ¿Qué?

KINGSLEY: ¿Qué coño está pasando?

Para dejar claro que estaban rodando y que Nikki ha confundido su personalidad con la de su personaje, Lynch monta un plano por corte de un acercamiento violento e inestable, cámara en mano, a la cámara de cine analógica. Se convierte este artefacto en signo de ficción, cosa que ya había logrado el realizador, pero en esta secuencia logra unos tintes siniestros, casi de peligrosidad. El cine se va a convertir en una amenaza para Nikki. En este



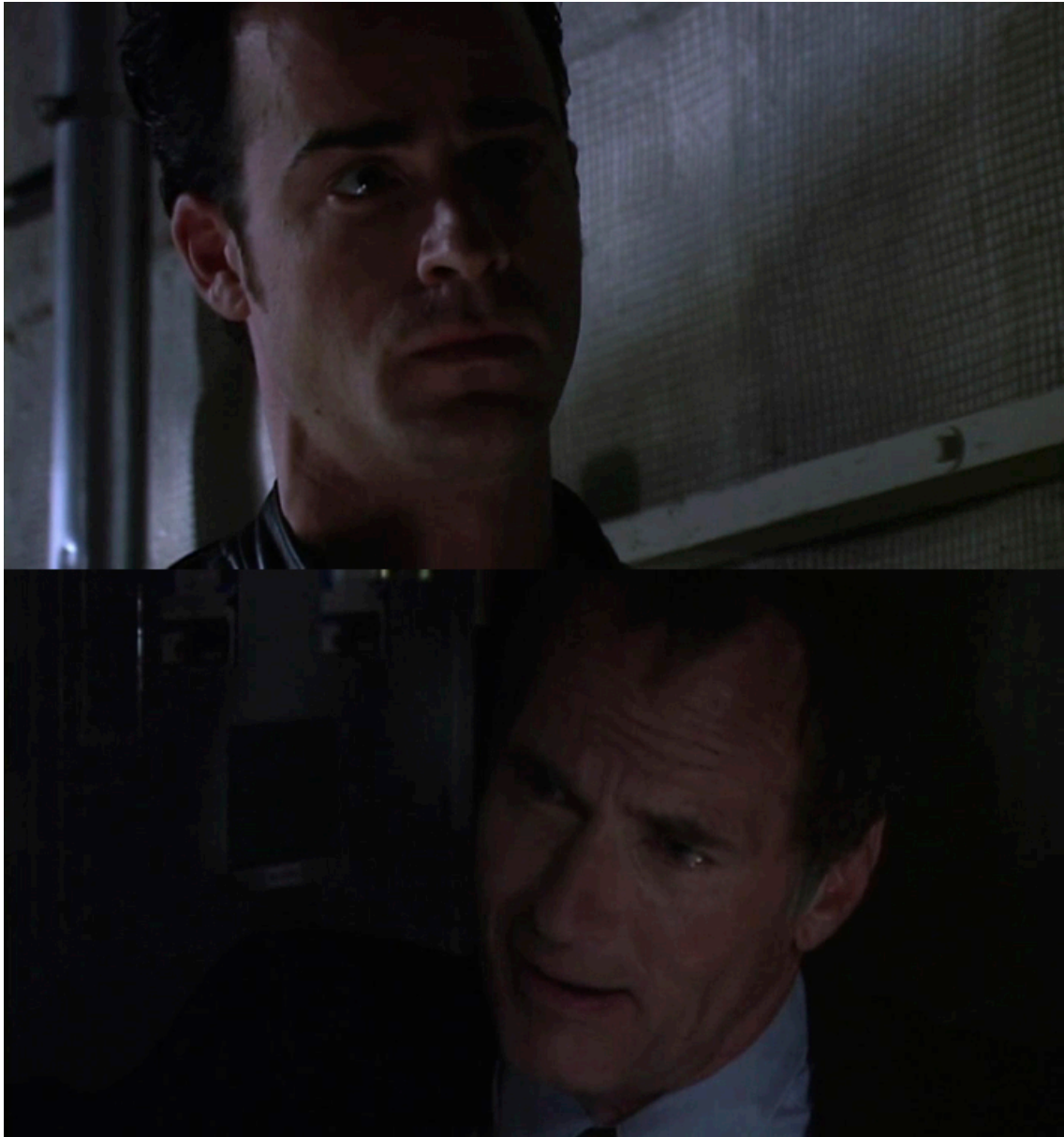
punto final de la secuencia la intensidad de la música y su presencia en la mezcla de sonido suben estrepitosamente para subrayar emocionalmente el desasosiego.

#### 3.2.3.2.20. Secuencia 019

Dura 48 segundos, inscritos entre los minutos 55:24 y 56:12. Consta de dos planos que editados dan lugar a ocho en montaje, todos ellos por corte.

Tras lo sucedido en la secuencia anterior, Lynch decide recordar al espectador que sus personajes están trabajando en una película supuestamente maldita y que la vez anterior que se intentó rodar no se acabó. Devon habla con el productor que intenta tranquilizarle. Lynch, con sarcasmo, aprovecha para colocar en palabras del productor su visión de Hollywood, un lugar lleno de historias disparatadas alrededor del trabajo del cine y que nacen de la imaginación.

El planteamiento de la secuencia es muy sencillo, un primer plano para cada personaje (figura 179).



*Figura 179.* Planteamiento simple de plano contraplano cuando se abandona el rodaje de la ficción dentro de la ficción

Lo más destacable desde el punto de vista de la sintaxis audiovisual es el brusco corte con el que inicia la secuencia, como extrayendo al espectador de la ensoñación de la secuencia anterior. Corte brusco de imagen y sonido, ya que la música que estaba en un punto alto se va de golpe, como cortada por la primera intervención oral del productor.

La fotografía continúa siendo oscura, lo que atmosféricamente potencia el misterio y el peligro. Justamente lo que no desea el productor es poner en peligro su trabajo y la interpretación de Nikki. El equipo se ha dado cuenta de que algo no va bien en ella. La localización, con tubos de conducción y cableados puede ser cualquier sitio. El digital permite esa abstracción. Al realizador le funciona ya que está hablando de los entresijos de la industria. No parece un *set* premeditado sino más bien un lugar improvisado para rodar pero que gracias a la versatilidad de un equipo de baja definición funciona perfectamente para los propósitos del realizador.

#### 3.2.3.2.21. Secuencia 020

La secuencia vigésima dura 23 segundos. Se inicia en el minuto 56:12 y acaba en el 56:35. Son únicamente dos planos de rodaje que se convierten en tres tras la edición. El realizador casi ha llegado al tercio del metraje y está a punto de cerrar un gran primer bloque narrativo de la película.

En la secuencia se puede observar a Nikki/Sue esperando y finalmente besando a Devon/Billy. En el primer acercamiento erótico, la secuencia 17, sus labios no habían llegado a tocarse. Además estaba inscrita dentro de la ficción que ruedan Nikki y Devon. La traición se ha hecho efectiva y los actos tendrán sus consecuencias.

El plano narrativo de esta secuencia es onírico. La distorsión sonora, la ralentización de las imágenes consiguiendo una diégesis impura en la que el tiempo narrativo no coincide con el tiempo real, en la que el tiempo el desenfoque provocado por esa ralentización, la falta de definición de la imagen y una iluminación contrastada y tenebrista potencian el plano de irrealidad en el que se mueve la secuencia.

Una cámara como la Sony PD-150 no permite grabar a más de 30 fotogramas por segundo y para hacer una cámara lenta bien definida necesitaría ampliar considerablemente la

tasa de fotogramas por segundo en la grabación para luego conformarlos a 24 fotogramas por segundo. La cámara lenta es un recurso utilizado por Lynch a lo largo de su obra. Pero al contrario que en esta ocasión, cuando lo utiliza lo rueda adecuación técnica. Por ejemplo se puede citar la secuencia de *Lost Highway* (Lynch, 1997) en la que el personaje que interpreta Bathazar Getty ve y queda fascinado por una de las dos identidades que interpreta Patricia Arquette. Ella se baja del coche a cámara lenta perfectamente nítida y enfocada, mezclada con la canción *This Magic Moment* (Reed, 1997). Representa la fascinación. Por el contrario, cuando en *Twin Peaks* ralentiza algunos momentos de *Killer Bob* lo hace como en esta ocasión, sin aumentar la tasa de fotogramas en rodaje para distorsionar la imagen. La fascinación se muestra nítida y la pesadilla distorsionada. La cámara digital le ayuda a potenciar esta distorsión.

Por encadenado pasa a otra secuencia onírica, la pesadilla encadena el plano onírico y se confundirán los dos, resaltado también por el cambio de la dominancia cromática al azul. La figura 180 muestra el proceso descrito.



*Figura 180.* Tránsitos oníricos con imágenes desenfocadas, ralentizadas y con cambios cromáticos

#### 3.2.3.2.22. Secuencia 021

La secuencia vigésimo primera dura tres minutos y 24 segundos. Comienza en el minuto 56:36 y finaliza en el minuto 60. Cierra el primer tercio de la narración y el primer

acto de la película. Consta de 36 planos montados que corresponden a 13 planos de rodaje. Consta de dos acciones que están montadas en paralelo. Por una parte Sue y Devon/Billy consuman su relación sexual. Con este acto se podría consumir la traición en el triángulo formado por Nikki, Devon y Piotrek o bien en el triángulo Sue, Billy y Smithy. En este caso es una amalgama porque es un sueño y se confunden los universos paralelos. Por otra parte, la segunda acción que el realizador monta en paralelo en la secuencia (para potenciar el suspense y la tensión), es la llegada y el descubrimiento del marido de Sue/Nikki, Smithy/Piotrek. El espectador aún no sabe que es la casa de Smithy. Puede descubrirlo más adelante por el mobiliario del decorado.

El sonido de toda la secuencia viene marcado por la mezcla de la música incidental inquietante, tendente a la distorsión y a la disonancia y los jadeos y respiración de los protagonistas. Puede citarse una vez más la referencia visual de Francis Bacon, en este caso con su pintura *Two Figures* (Bacon, 1957) (figura 181).





*Figura 181. El acto sexual (arriba) de Two Figures (Bacon, 1957) como inspiración*

La fotografía es muy importante en esta secuencia. Toda la imagen está teñida de azul. No es un azul resultante de un balance de blancos en una escena cálida. Es un azul provocado por la iluminación y seguramente forzado en el etalonado final. Mientras que el azul de balance consigue una sensación fría y malsana en la secuencia 010, en esta la atmósfera que se consigue es onírica. El sonido de toda la secuencia viene marcado por la mezcla de la música incidental inquietante, tendente a la distorsión y a la disonancia y los jadeos y respiración de los protagonistas. Desde el inicio de la secuencia, con el encadenado de la que le precede, la angulación de la cámara conforma un plano picado de la cama donde están manteniendo relaciones sexuales Sue/Nikki y Billy/Devon ya denota la presencia de algo por encima de ellos vigilándoles. El espectador aún no sabe si se trata de los personajes o de los actores. Ella deja claro que es la primera vez, pero eso no es información suficiente. Lynch alterna por corte planos muy cortos de cada uno de ellos, con una óptica muy angular que deforma los rostros, llevando el de Devon/Billy hasta lo grotesco. Él siempre está en contrapicado más deforme y ella en picado, menos deformada. Una vez más una cámara tan pequeña como la que usa Lynch le permite meterse en la cama con ellos y ser testigo del coito de una manera muy expresiva.

Lynch refuerza la idea de sueño en el décimo plano de la secuencia. Devon/Billy le pide a Nikki/Sue que se calle. La acción se ralentiza en postproducción y se añade un susurro que refuerza la atmósfera. Esta dilatación temporal es puntual, en el mismo plano la acción vuelve a su velocidad natural.

Por corte Lynch introduce la acción paralela. Un trávelin hacia delante subjetivo se aproxima a la habitación. La inestabilidad de la cámara fuerza la idea de la subjetividad. La pareja del dormitorio está amenazada por esa presencia paralela. Por corte, en el contraplano, el espectador constata que se trata de Piotrek/Smithy. El espectador solo conoce a Piotrek y sabe que su reacción será violenta. Lynch provoca suspense e idea de peligro.

El siguiente diálogo revela las identidades de los personajes que están en la cama.

NIKKI: ¿Recuerdas? ¿Recuerdas lo que te conté? Sobre eso que sucedió. Es una historia que sucedió ayer, pero yo sé que es mañana.

BILLY: Eso no tiene sentido.

NIKKI: Era esa escena que hicimos ayer. En la que yo estaba haciéndote la compra con tu coche. Y estaba en ese callejón. Aparqué, siempre hay sitio ahí. Y allí estoy.

BILLY: ¿Qué? ¡Joder, Sue!

NIKKI: Es una escena que hicimos ayer. Tu no estabas. Esa en la que estoy en el callejón. Voy a hacerte la compra con tu coche, y aparco ahí porque siempre hay sitio. Sabes dónde es. Veo esa escritura sobre el metal. Y empiezo a recordar algo. Recuerdo... Todo empieza a fluir dentro de mí, ese viejo recuerdo. Empiezo a recordar y yo... No se... No sé lo que es. Soy yo Devon. Soy yo, Nikki.

BILLY: Esto no tiene sentido. ¿Qué es esto, Sue?

NIKKI: Soy yo Devon. Soy yo, Nikki. ¡Mírame cabrón! .... Por favor... abrázame. Mírame, por favor...

Billy se ríe de Nikki mientras ella le demanda el abrazo. El sueño ha terminado en pesadilla. El diálogo muestra que Nikki ha perdido la consciencia de su personalidad, pues ella no ha mantenido una infidelidad con Devon. Ella se cree Nikki pero él se muestra como Billy. Se han mezclado los planos realidad/ficción y actor/personaje. Nikki no sabe que si fuera real y no un sueño la infidelidad solo tendría lugar en el plano de la ficción, pero la asume como real. La amalgama que Lynch introduce no es únicamente de planos de realidades ni de desdoblamiento de identidades, las alusiones temporales de Nikki dan cuenta que la linealidad temporal se va a romper y que dará igual si es hoy, ayer, o mañana. Hasta

este momento la temporalidad de la película parecía que progresaba linealmente dentro de la televisión que observa *Lost Girl*. Nikki repite la confusión temporal a la que aludía *Visitor#1* en la secuencia 005. Los saltos/coincidencias temporales serán a partir de este momento una tónica en la película. Podrían hasta llamarse incongruencias temporales ya que existen tiempos que coinciden y tiempos que no, pero como se ha podido ver, está justificado por el realizador poniéndolo en boca de los personajes desde la quinta secuencia de la película, repetido en la presente y se volverá a repetir a lo largo del metraje. También alude a ese diálogo al decir que empieza a recordar, pues *Visitor#1* le acusaba de no recordar. El diálogo complica hasta tal punto la narración que la secuencia siguiente hará referencia a las acciones de las que habla en pasado pero no hay nada que indique que sea pasado, puesto que otras factores varían, como la identidad de los que las llevan a cabo.

El segundo tercio de la película abre con una de las secuencias clave y más complejas de toda la narración, la secuencia 022. Coincide con la apertura de un segundo acto de mucha complejidad debido al desdoblamiento y fusión de líneas temporales, identidades, universos y planos narrativos: AXXON N., lo que ve *Lost Girl* en la televisión, la ficción principal, la ficción que se rueda en la ficción principal, el universo de los conejos y los universos polacos que el espectador verá a continuación en este segundo gran bloque de la película. Las conexiones existen pero son puntuales. La voluntad del realizador es sumir al espectador en una pesadilla, con una estructura narrativa onírica sin necesidad de continuidad espacio/temporal. Dejará puntos de anclajes para que el espectador pueda dibujarse una narración en su psique, que puede ser correcta o no y que no importa al realizador, puesto que para él la película vive mientras viva el misterio.

### 3.2.3.2.23. Secuencia 022

Comienza en el minuto 60 y llega hasta el minuto 68:38. Tiene una duración de ocho minutos y 38 segundos. Cuenta con 53 planos de rodaje, algunos de ellos reciclados de la secuencia 008, que montados se convierten en 86. Se relaciona directamente con las secuencias 005, 008 y 021. Posee tres bloques narrativos. En el primero, Nikki/Sue se pierde en el *set* de rodaje atravesando la puerta de AXXON N. El verse a sí misma como Nikki en un tiempo pasado que converge con el presente se inicia un segundo bloque, la persecución en el *set* de la casa de Smithy que desemboca en que Nikki/Sue quede atrapada en el universo de la ficción que ruedan. El tercer bloque corresponde a la constatación de que ha atravesado un umbral espacio-temporal e identitario.

Arranca con una acción que se supone forma parte de la película. Nikki/Sue aparece con las mismas gafas de sol que llevaba Sue en la secuencia 011 con lo que se puede inferir que es parte de la ficción que se rueda. Vuelve del mercado por el callejón y se pierde en la oscuridad. Cabe recordar en este punto el relato de *Visitor#1* en la secuencia 005.

VISITOR#1: Una vieja historia... y su variación: Una niña pequeña salió a jugar. Perdida en el mercado, como a medio nacer. Entonces... no en el mercado, ¿puede verlo, verdad? Sino en el callejón, detrás del mercado... Ese es el camino a palacio...

Se cumplen los siguientes vaticinios:

- Nikki/Sue a medio nacer: puesto que en un cuerpo habitan dos mitades.
- Perdida en el mercado: en un nivel de lectura, perdida en la industria de Hollywood. En el nivel literal, viene del mercado en la ficción.
- En el callejón detrás del mercado: como se verá, se adentra en un plató de cine por la puerta de atrás. El callejón es explícito y el mercado es la industria del cine.

- Es el camino a palacio: se inicia el periplo del personaje perdido múltiples realidades, identidades, planos temporales, planos narrativos y niveles oníricos para dar con *The Phantom* o El Fantasma, que el espectador conoció en un palacio en la secuencia 004.

La secuencia 022 se inicia por encadenado desde un negro que la separa narrativamente de la anterior. La cámara está en mano y la inestabilidad suave potencia el onirismo. En cuanto a la fotografía, Lynch se aprovecha de la poco rango dinámico que ofrece del sensor de la cámara para que los blancos resulten muy saturados de señal. La óptica es angular pero no con el fin de aberrar ya que no se acerca al personaje, sino con el fin de que el balanceo de la cámara no sea exagerado. Lynch introduce desde el primer plano una gama cromática verde, en el vestido y en un lateral del callejón (figura 182).



Figura 182. Introducción del verde en la gama cromática, que pertenecerá al mundo interior de la película rodada

El verde estará presente en todo el nivel de ficción que continúa. Pasa por corte a un juego de planos y contraplanos entre el rostro de Nikki/Sue y la puerta de metal en la que está



escrito AXXON N. El plano posee ecos de las pinturas de David Lynch. Se puede citar por ejemplo *Ant Bee Tarántula* (Lynch, 1998), que posee la misma gama cromática, la tendencia a la convivencia de texturas y la tipografía del puño y letra del propio Lynch (figura 183). En el plano sonoro, Lynch introduce en la mezcla de audio el sonido de un viento soplando, el mismo con el que arrancaba la película y el mismo con el que iniciaba la locución de AXXON N. de la secuencia 002.



Figura 183. Comparativa de fotograma de *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *Ant, Bee, Tarantula* (Lynch, 1998)

Lynch introduce una distorsión del tiempo al ralentizar el plano que se corresponde con el punto de vista de Nikki/Sue. Una vez más es un ralentizado sin aumentar la tasa de fotogramas en grabación, por lo que puede ser una decisión de montaje pero expresivamente la distorsión suma a la sensación onírica.

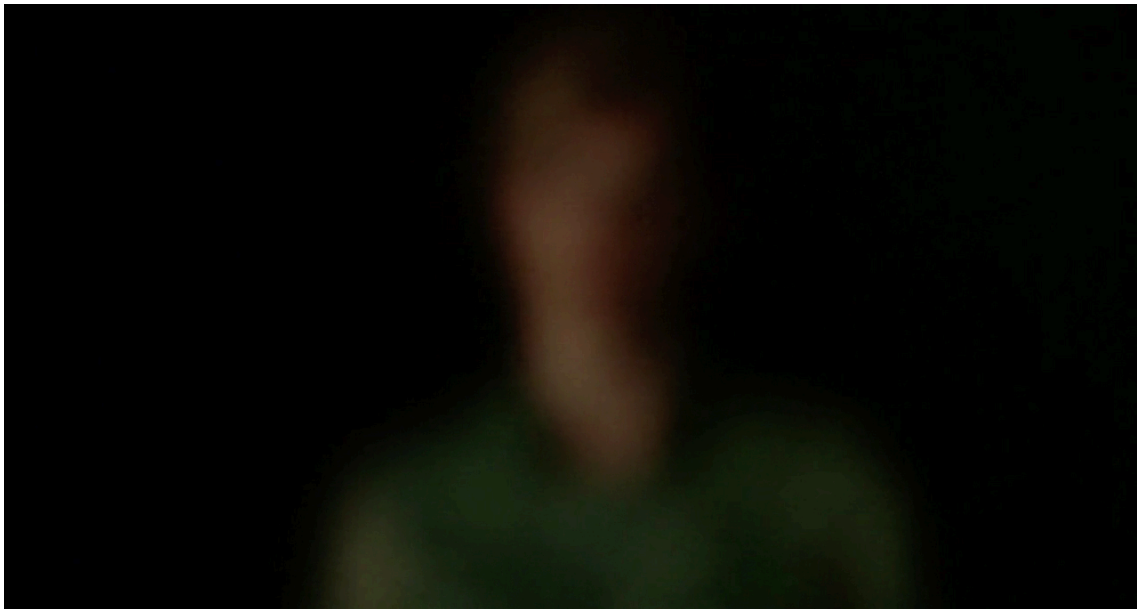
Inquietada y seducida por la flecha, Nikki/Sue entra en la oscuridad. Una vez más el empaste de negros que facilita la poca definición del digital hace muy expresiva la entrada del personaje en la oscuridad en la que se pierde con un movimiento cámara en mano que busca la subjetividad y la identificación del espectador con Nikki/Sue. Se adentra en una oscuridad casi total durante 23 segundos. Lynch monta un flashazo como una descarga eléctrica que deja a ver a Nikki/Sue bajando unas escaleras durante únicamente tres fotogramas (figura 184)



Figura 184. Flash eléctrico como tránsito entre realidades

La electricidad es importante expresivamente a lo largo de la obra de Lynch y suele ser una puerta entre dimensiones, como ocurre en la última temporada de *Twin Peaks* (Lynch, 2017), cuando los personajes buscan la puerta de cambios dimensionales entre las torres de electricidad. La casi oscuridad se prolonga durante nueve segundos más. En el plano sonoro,

la inquietante música incidental se refuerza con la inclusión de efectos de sonido diegéticos de masa eléctrica. La cantidad de oscuridad que el realizador monta en esta secuencia es importante. No son negros de separación como los que monta entre secuencias, expresan lo desconocido y misterioso. La protagonista se adentra en ese misterio. Por corte monta primer plano de Nikki/Sue al que le devuelve la estabilidad anclando la cámara. Ella emerge de las sombras y de un desenfoque (figura 185).



*Figura 185.* Dern emerge de la oscuridad y un desenfoque

Lynch era cuestionado en una entrevista (Päini, 2016, p. 263) acerca de la reiteración estilística en sus películas en las que los personajes que emergen de las sombras y desaparecen engullidos en ellas, y su relación con sus litografías en las que la tinta parece tragarse a sus personajes. Lynch respondía lo siguiente: “Me gustan ese tipo de cosas. Y en esa tinta y en esa oscuridad hay una especie de magia. Cuando no conoces algo del todo pueden intervenir la imaginación y el sueño”. Puede verse este reflejo en las siguientes figuras que ilustran dos litografías de Lynch (figuras 186 y 187).



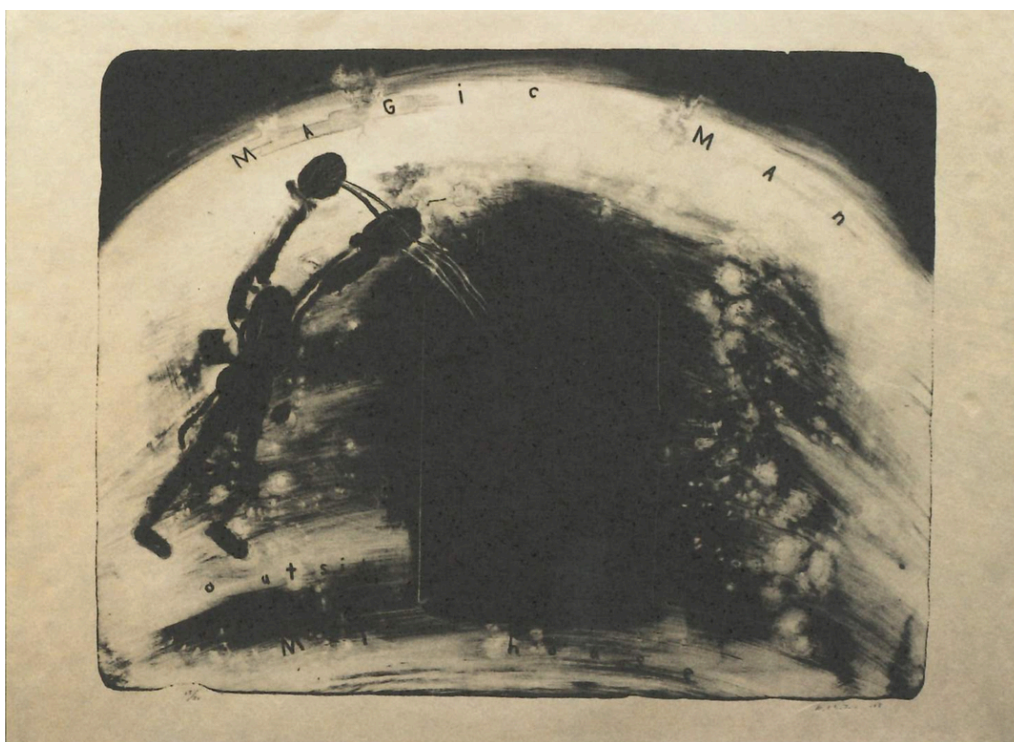


Figura 186. *Magic Man Outside my House* (Lynch, 2008)



Figura 187. *Potemkin Dream* (Lynch, 2010)

La iluminación de este plano abandona el cariz *amateur* ya que está perfectamente cuidada y estudiada, Lynch quiere que la interpretación de la actriz sea el canal de comunicación más potente y por eso centra toda la atención equilibradamente en su rostro (figura 188). La música pierde presencia en la mezcla de audio pero no llega a desaparecer del todo.



Figura 188. El rostro sobre fondo negro con el fin de centrar la atención

Comienza un montaje de plano contraplano con el que rompe la continuidad temporal. Nikki/Sue ha vuelto al tiempo que Lynch representaba en la secuencia 008 y se revela que era ella misma la que estaba espiando la reunión de Nikki, Devon, Kingsley y Freddie. La secuencia 008 era lo suficientemente potente en expresividad y duración como para que el espectador sepa que la narración ha viajado de vuelta a ese punto. Da la impresión de que la línea de avance temporal no era recta sino circular. Pero hay un cambio importante, la continuidad circular también se rompe cuando Devon sale en busca del espía en la secuencia 008. En la secuencia 008 se quedan en la mesa de reuniones Kingsley, Freddie y Nikki. En la

secuencia 022 Nikki desaparece y quedan Freddie y Kingsley. Los *doppelgängers* de Nikki/Sue se integran en uno al desaparecer el cuerpo que habita Nikki (figura 189). Esto recuerda al momento de *Twin Peaks Fire Walk with Me* (Lynch,1992) en el que coexisten dos Agentes Cooper a través de una señal de vídeo de seguridad cuando Phillip Jeffries, interpretado por David Bowie, entra en el cuartel general del FBI.

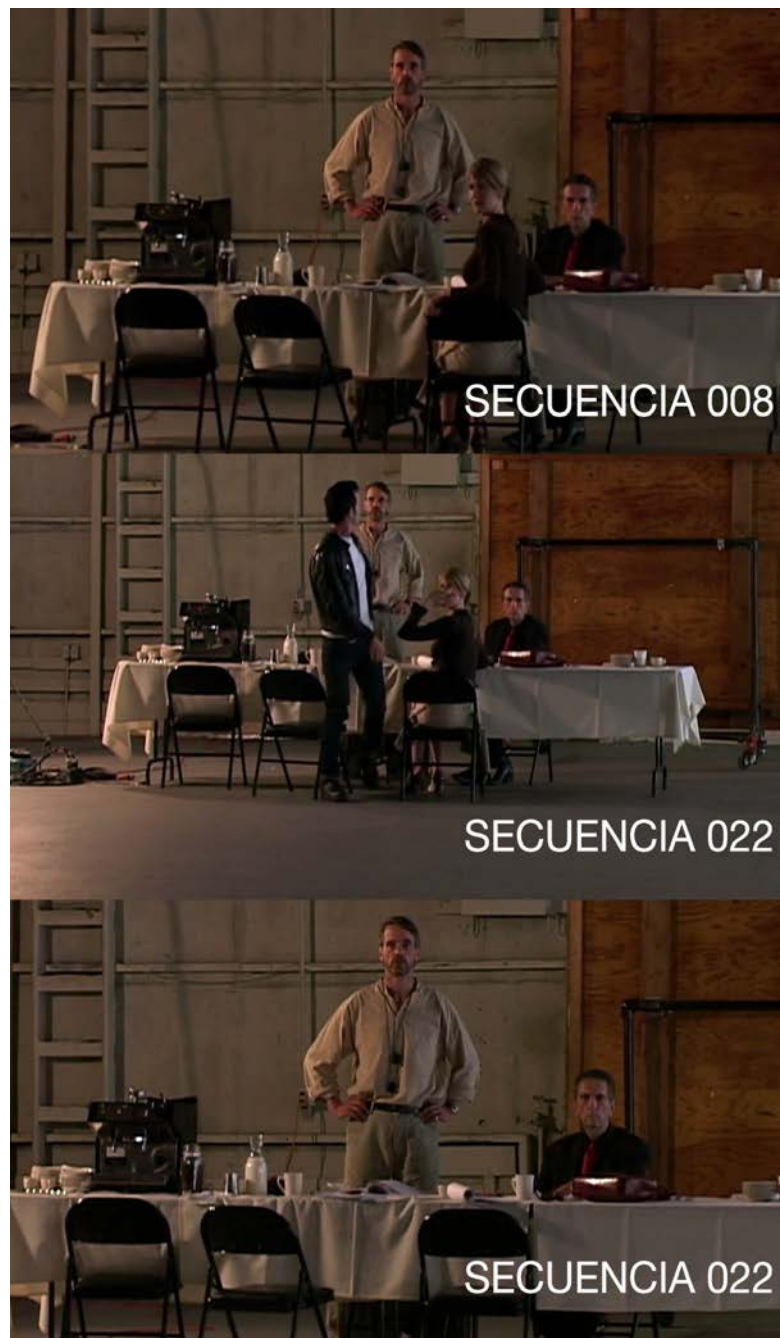


Figura 189. Vuelta atrás en el tiempo y desaparición de Nikki, integrada en Sue



Nikki/Sue sale corriendo hacia el decorado de la casa de Smithy y comienza el segundo bloque narrativo de la secuencia, un montaje en paralelo en el que por un lado Devon persigue al espía y por el otro Nikki/Sue, escapa de Devon. El movimiento de la cámara y que la edición sea en base a cortes rápidos agiliza la persecución y las entradas y salidas de la oscuridad refuerzan la confusión. Tras un movimiento de cámara Lynch muestra en último término, tras Nikki/Sue, a un hombre vestido de verde.



*Figura 190. El verde como color de los doppelgängers*

El verde vuelve a identificarse como seña de pertenencia al plano de la ficción de *On High in Blue Tomorrows*. Se trata de uno de los *doppelgängers* de Piotrek, Smithy, tras una ventana en el decorado. Años más tarde, en 2017, Lynch vestirá de la misma manera a uno de los *doppelgängers* del Agente Cooper en la tercera temporada de *Twin Peaks* (figura 191).



Figura 191. El traje verde, color de *doppelgänger* también en *Twin Peaks* (Lynch, 2017)

Viéndose amenazada por la figura de Piotrek/Smithy, Nikki/Sue grita para advertir a Devon, a quién apela como Billy. Nikki parece desaparecer o fundirse por completo con Sue, ya que esta no reconoce a Devon sino a Billy.

La textura que el digital de baja definición hinchado a negativo de 35 mm. proporciona una atmósfera más irreal si cabe que potencia el relato de Lynch. En esta secuencia puede verse en los contrastes y en los empastes de niveles de negro. El hiperrealismo del cine se pierde en una textura pictórica menos real.

Nikki/Sue cruza la puerta del panel de decorado del exterior de la casa de Smithy y comienza el tercer bloque narrativo de la secuencia. Ha quedado atrapada en la ficción, donde tenía que haber un panel de decorado hay una vivienda real. El interior de la vivienda recuerda los interiores de otras películas de Lynch como la casa de Fred Madison en *Lost Highway* (Lynch, 1997) o el apartamento de Dorothy Vallens en *Blue Velvet* (Lynch, 1986). También posee ecos de interiores pintados por Francis Bacon, como muestra la comparativa de la figura 192.



Figura 192. De arriba a abajo, comparativa de representación de interiores de *Inland Empire* (Lynch, 2006), *Lost Highway* (Lynch, 1997), *Blue Velvet* (Lynch, 1986) y *Study of a portrait for Lucien Freud* (Sideways) (Bacon, 1971)

Lynch, en este punto de la narración vuelve a utilizar grandes angulares muy pegados a las caras de los actores para resaltar la angustia de estos y la distorsión de la realidad que

están sufriendo al mezclarse universos paralelos. A la baja definición de la cámara se le suma la textura de la suciedad de la ventana creando imágenes más cercanas a la pintura que a la fotografía (figura 193).



*Figura 193.* Juego de plano/contraplano con rostros desencajados y texturizados por la suciedad

El realizador utiliza un encadenado para mostrar la salida definitiva del mundo real al fundir el exterior del jardín de la casa con el negro del plató. El *set* ya no existe y Nikki/Sue está atrapada en la casa así que empieza a explorarla.

La cámara en mano inestable se estabiliza con un trávelin lateral suave.

La acción se pausa tras el frenesí de lo ocurrido y Lynch lo enfatiza moviendo la cámara lentamente entre claroscuros. Nikki/Sue descubrirá que el dormitorio de la secuencia anterior donde mantenía relaciones sexuales es el dormitorio de la casa de Smithy, donde se encuentra atrapada. El verde vuelve a ser el color dominante, reforzado por la señal de vídeo digital, ya que la narración ha entrado en el universo de la película que rodaba Kingsley. En el plano sonoro, a la música incidental inquietante le mezcla unos sonidos que intentan reproducir el latido fuerte de corazón, todo para subrayar la inquietud, el misterio, el miedo y la desazón.

Por corte introduce un salto temporal hacia delante al incorporar casi de la nada a Smithy, que tras quitarse la camisa verde se mete en la cama. Nikki/Sue sale de la habitación para entrar en el salón. Ahora tiene que convivir como Sue con su marido Smithy. La imagen se ha vuelto tenebrosa, casi expresionista. La pesadilla ha comenzado de pleno. La secuencia termina con un plano muy parecido a otro de *Lost Highway* (Lynch, 1997) como muestra la comparativa de la figura 194, en ambos casos los interiores de las viviendas, cuando llegan las distorsiones de identidad, cobran mucha importancia narrativa al volverse lugares inhóspitos y de tránsito para los personajes.





Figura 194. Comparativa entre *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Lost Highway* (Lynch, 1997)

#### 3.2.3.2.24. Secuencia 023

Tiene una duración de tres minutos y 55 segundos. Se inicia en el minuto 68:39 y acaba en el 72:35. Consta de 23 planos de rodaje que editados resultan 62. Posee dos bloques narrativos. Enlaza con la secuencia anterior trayendo de ella el plano sonoro, los latidos de corazón rítmicos extradiegéticos. En el primer bloque Sue/Nikki está en el salón de la casa de Smithy. Tras unos *flashes* de luz apoyados por un sonido extradiegético de masa eléctrica realiza el primer encadenado de montaje de la secuencia. Cabe recordar que cuando Nikki/Sue se sumió en la oscuridad y coincidieron las líneas temporales, Lynch también usó un *flash*

para pasar de una a otra. La imagen de la lámpara se funde con un plano de Billy ya visto en la secuencia 011. Nikki/Sue se encuentra arrinconada, el montaje plano/contraplano de rostro de Nikki/Sue con una lámpara hace entender que está fijando la mirada en ese punto. De la nada han aparecido en la habitación Lanni, Terri, Lori, Chelsi, Sandi, Lori y Kari. En el documental *Lynch 2* (Anónimo, 2007) se muestra el rodaje de la secuencia final de la película en la que se refiere a estas mujeres como *The Valley Girls* (las chicas del Valle), una referencia a San Fernando Valley, la zona de Los Ángeles donde se encuentran los principales estudios cinematográficos y dónde se estableció la industria pornográfica en la década de los 70 del Siglo XX.

La iluminación del *set* pasa a estar hecha con un foco oscilante que hace que los personajes entren y salgan de la oscuridad. Diegéticamente parece una gran linterna que no se sabe quién está operando. La puesta en escena es académica, plano y contraplano. Los planos importantes son los de Nikki/Sue, que es quién observa a las mujeres que están en la habitación. El espectador se identifica con ella ya que asiste tan alucinado como ella a lo que está ocurriendo, que no tiene ninguna explicación de causa efecto. Los contraplanos se corresponden con la mirada de Nikki/Sue. Para el plano de Nikki/Sue, Lynch ancla la cámara y utiliza una óptica larga para no deformar su rostro, suficientemente distorsionado ya por la angustia y el sufrimiento que le está provocando la situación, como se observa en la figura 195.



*Figura 195.* Composición equilibrada con teleobjetivo para no forzar el dramatismo de la interpretación de la actriz

Para los contraplanos de las mujeres hace lo contrario. Mueve la cámara en mano oscilando y viajando entre los rostros de las mujeres, a veces siguiendo la luz y a veces escapando de ella. La óptica en estos contraplanos es angular, tan aberrada como la visión de Nikki. Aquí se sirve de la ligereza del dispositivo digital para moverse aleatoriamente entre las mujeres. Es un proceso de búsqueda. La cámara se utiliza como un pincel y permite buscar lo que necesita intuitivamente. No parecen pues ser planos buscados a conciencia, como el de Nikki/Sue, sino más bien encontrados durante un proceso de búsqueda. En soporte químico esto habría sido muy difícil de conseguir ya que los realizadores necesitan tener los planos claros y diseñados antes de rodar y la posibilidad de búsqueda es muy reducida. La luz de la linterna oscilante provoca que los retratos de las mujeres posean ecos de la forma de retratar de Francis Bacon, del uso de la distorsión del rostro como muestra la comparativa de la figura 196.

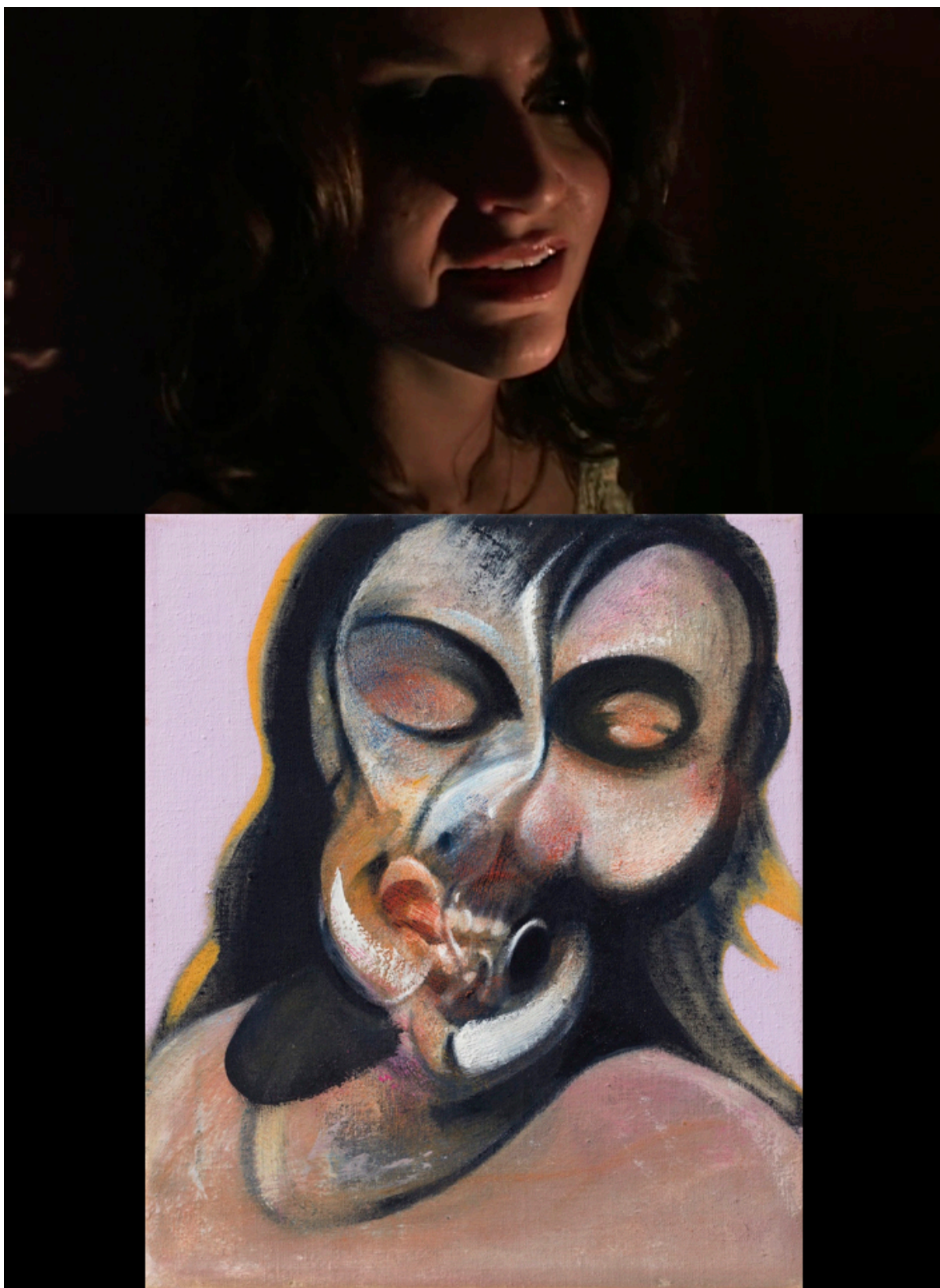


Figura 196. Comparativa de primer plano en *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *Study for Henrieta Moraes Laughing* (Bacon, 1969)

Podría interpretarse, por la atmósfera creada entre la luz oscilante que Nikki/Sue busca con la mirada, la música tenebrosa y los latidos del corazón mezclados en el plano sonoro que el espectador y la protagonista están asistiendo a una sesión de hipnosis. El personaje de Doris Side ya advirtió en la comisaría de policía que un hombre le había hipnotizado. Así que narrativamente tendría sentido ya que esa idea ha sido sembrada con anterioridad.

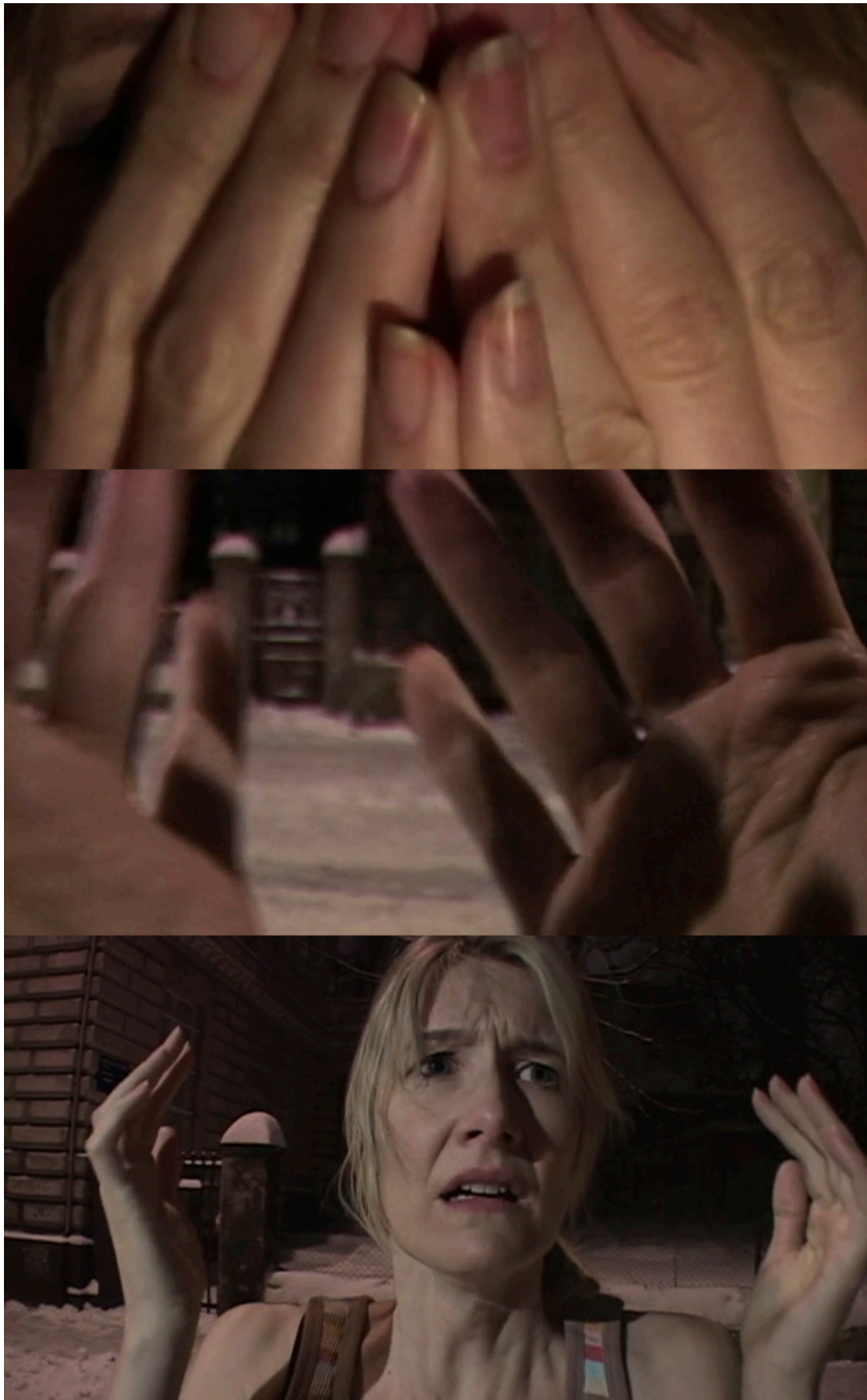
El discurso de las mujeres de la habitación es errático. Nikki/Sue les pregunta quienes son y ellas le contestan que piense si las conoce de antes. Después, sus diálogos incluyen un contenido sexual y misterioso: hablan de un hombre a quién no definen y de sus prácticas.

LANNI: Es extraño lo que el amor provoca.

Esta línea de diálogo avanza la canción que Lynch mezclará más adelante, compuesta e interpretada por él mismo. Además el personaje está interpretado por Emily Stofle, pareja de Lynch en el momento del rodaje, con lo que el realizador está hablando por sí mismo en boca de ella. Manifiestamente quiere crear una realidad extraña. La canción empieza a sonar y las mujeres hacen alusiones temporales al futuro y a lo onírico, como instrucciones de un hipnotista: en el futuro estarás soñando y cuando abras los ojos alguien familiar estará ahí.

Nikki/Sue se tapa los ojos con las manos, la cámara se acerca a ella perdiendo foco y definición con un *zoom in*, volviendo al lenguaje más videográfico. La dialéctica del corte entre planos se rompe al pasar por un fundido a negro que resulta ser un plano subjetivo de Nikki/Sue. Al destaparse la cara se encuentra en una calle nevada de Lodz, Polonia, como muestra la transición en la composición de la figura 197.





*Figura 197.* Alternancia del punto de vista como transición espacio-temporal



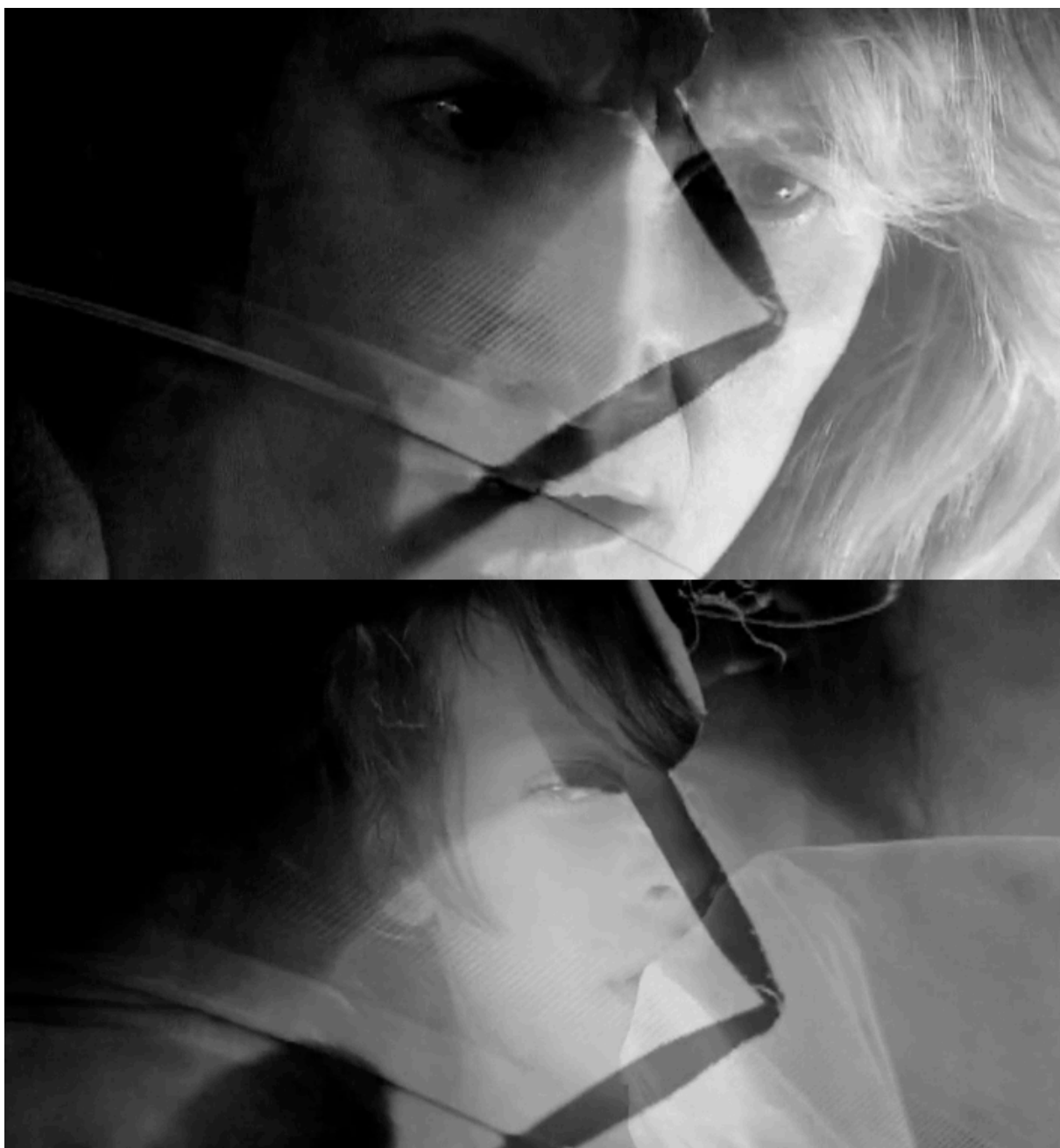
Aquí comienza el segundo bloque narrativo de la secuencia. Nikki/Sue, ha sido transportada a otro tiempo y a otra ciudad. Dos de las mujeres le acompañan. En este espacio incierto que no se sabe si es hipnosis, sueño o realidad. Sí que ha habido un salto temporal porque Nikki/Sue ha cambiado el vestuario. La textura digital se fortalece. La pobre saturación de la imagen se debe a la temperatura de color de las farolas. Lynch fuerza la sensibilidad para poder tener más iluminación y esto repercute en el grano que acompaña la imagen.

Dos de las mujeres acompañan a Nikki/Sue, que está completamente desubicada, tanto como el espectador. Le indican que esa es la calle y le preguntan si quiere ver. El rostro de Nikki/Sue comienza a fundirse con la imagen del tocadiscos para pasar a la secuencia siguiente.

#### 3.2.3.2.25. Secuencia 024

La secuencia 024 consta de 20 planos de montaje y 11 de rodaje. Dura un minuto y 42 segundos y se inscribe entre los minutos 72:36 y 74:18.

La narrativa de pesadilla continúa. Un largo encadenado devuelve al espectador al inicio de la película, al tocadiscos en el que se reproduce AXXON N. Lynch mezcla un sonido de aguja sucia para indicar que lo que ocurre está dentro de la narración del tocadiscos. Por corte devuelve después al espectador a la habitación de hotel dónde está atrapada *Lost Girl*. Que vuelva a ella en este momento sería para enfatizar que todo lo que está ocurriendo lo está viendo ella angustiada a través de la televisión. Todos los saltos temporales están dentro de esa señal de vídeo y el tiempo de la realidad de *Lost Girl* parece más estable y lineal. Por corte vuelve al tocadiscos en un contrastadísimo y poco definido blanco y negro. Con él de base dibujará encima una conversación plano/contraplano de Nikki/Sue siendo despertada por *Lost Girl*, como muestra la figura 198.



*Figura 198.* Plano/contraplano sobre la transparencia del disco reproduciendo el relato en espiral

La imagen resultante es una amalgama de luces y sombras. La aguja del tocadiscos perdería su sentido reproductor y conseguiría un efecto de escritura. Está como grabando una espiral en la psique de las dos mujeres. La vocación de esta imagen tan aberrada y confusa es puramente expresiva. Lynch trata de sumergir al espectador más a fondo aún en su narrativa de pesadilla en la que las lógicas y continuidades espacio-temporales no tienen por qué funcionar y donde las relaciones son mayoritariamente simbólicas.

En el aspecto sonoro Lynch mezcla las músicas del inicio de la película con los efectos anteriormente citados lo que es una clara voluntad de devolver temporalmente al espectador al inicio de la película, amén de la voluntad de crear una sensación de desasosiego en él por su carácter inquietante. Para reforzar más aun la irrealidad que quiere expresar, distorsiona la voz de *Lost Girl* haciéndola sonar metálica.

No hay que olvidar que existe un cuento folclórico como desencadenante de la maldición de la película en la que está atrapada Nikki/Sue. Y si existe maldición no es descabellado que exista ritual. *Lost Girl* explica a Nikki/Sue un ritual en el que podrá ver la realidad si, llevando un reloj, quema un trozo de seda con un cigarrillo. Tras doblar la tela debe mirar a través de él. Podría ser una referencia a la estructura de agujeros espacio-temporales que está demostrando tener la película. Si los mundos se pliegan, pasa de uno a otro. La metáfora cinematográfica es clara. En terminología profesional un *cigarette burn* (quemadura de cigarrillo), es como se conoce a la marca que se coloca segundos antes del fin del rollo de película y que avisa al proyccionista que toca cambiar el rollo. Es una marca en un fotograma que el espectador no ve pero el ojo entrenado sí. La figura 199 muestra un fotograma de *Fight Club* (Fincher, 1999) en el que el protagonista señala un *cigarette burn* porque se lo explica al espectador.

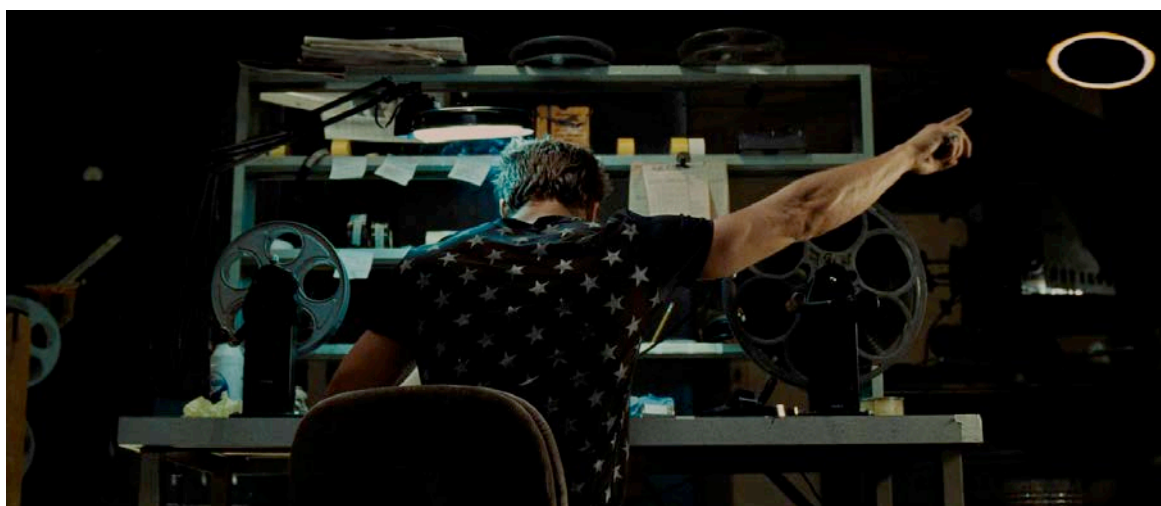


Figura 199. *Cigarette Burn* en *Fight Club* (Fincher, 1999)

Lynch viene a expresar que cada vez que haya una quemadura de cigarrillo se podrá *cambiar el rollo* y pasar a otro espacio/tiempo. Con esta metáfora Lynch incluye una referencia más al cine químico y resalta la importancia que tiene la naturaleza material de la creación de imágenes en la narración de esta película.

Con una transición mezcla de *zoom in/zoom out* que volvería a marcar un tono *amateur* en la realización ya que este tipo de transición es una plantilla automática que se encuentra disponible en todos los programas de edición de video digital. Vuelve el color pero no la definición, la imagen está desenfocada. Existe otro cambio de vestuario implica otro cambio espacio-temporal. Lynch vuelve una vez más a ejercer de artista en búsqueda al intentar encontrar un plano adecuado moviendo la cámara en posiciones extrañas alrededor y por encima de Nikki/Sue (figura 200). El resultado es una vez más derivado de la señal de vídeo digital, poco definido y rozado de foco, y derivado también de la versatilidad que ofrece una cámara tan pequeña como la que utiliza. Le otorga libertad de movimiento suficiente para husmear registrando imágenes que solo encontrará en la sala de edición.



Figura 200. Posiciones de cámara forzadas, sin enfoque y sin definición

Por corte, monta un plano de Nikki /Sue con otro cambio de vestuario, el mismo que cuando abrió los ojos en Polonia. Esta vez está como flotando en un espacio indeterminado, casi estrellado. El plano está dado la vuelta para indicar las vueltas con la identidad y la narración que está dando el realizador.

En esta parte de la película Lynch está experimentando con la narrativa y con el registro y edición de imágenes. Y esto remite a su primer ejercicio cinematográfico largo, *Eraserhead* (Lynch, 1977) al que hace una referencia más o menos explícita con el plano de Nikki/Sue flotando en el espacio como se muestra en la figura 201.

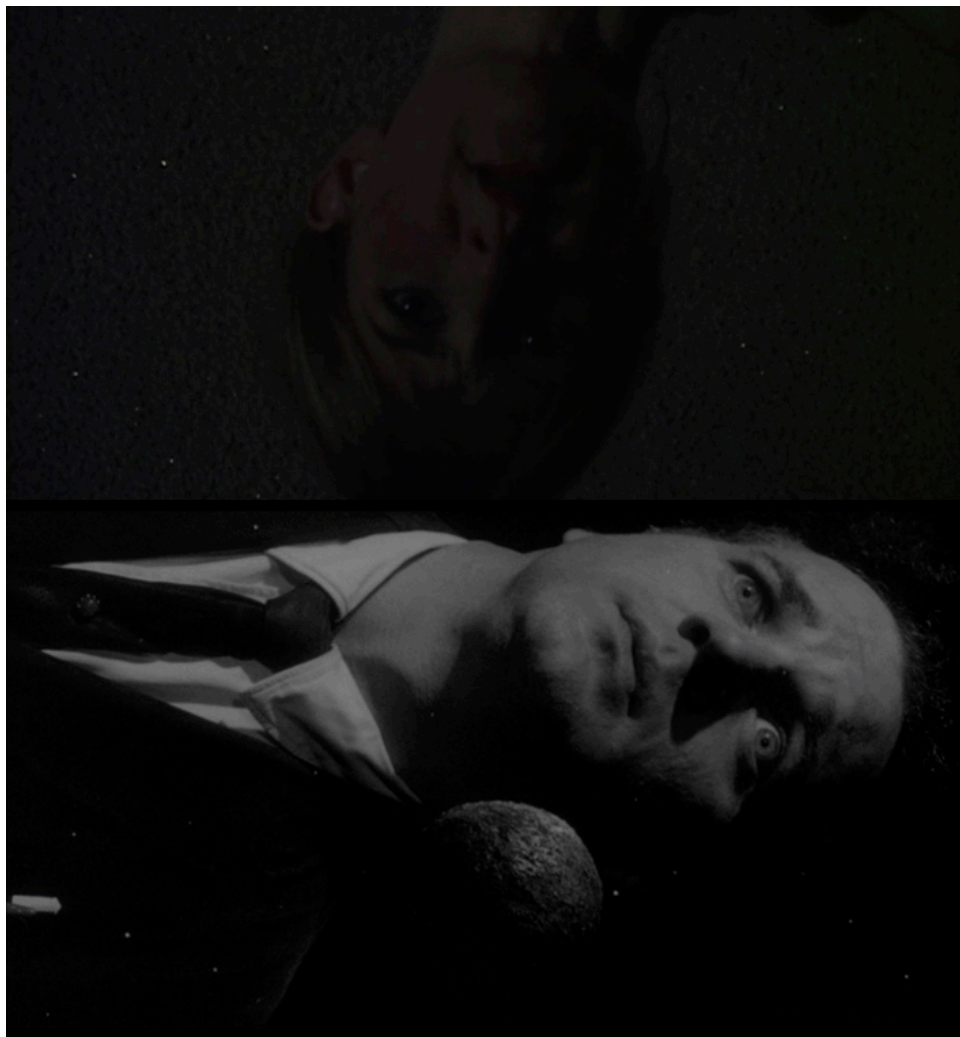


Figura 201. Comparativa de rostros flotando en el espacio, *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Eraserhead* (Lynch, 1977)

Henry, en *Eraserhead* arranca su pesadilla flotando en el espacio. Nikki/Sue ya está sumida en ella. Aunque el plano de Nikki/Sue es en color, está suficientemente desaturado y muy empastado con el negro para acercarse a la autorreferencia.

Por corte, Lynch rompe la sensación de que Nikki/Sue está en un espacio indeterminado y el espectador ve que se encuentra en un interior. La música ha cesado y se vuelven a hacer presentes los latidos de corazón de la secuencia anterior.

#### 3.2.3.2.26. Secuencia 025

Dura un minuto y 21 segundos. Arranca en el minuto 74:18 y acaba en el 75:19. Consta de 8 planos de rodaje que se convierten en 10 planos de montaje.

Lynch devuelve al espectador y a Nikki/Sue a la casa de Smithy. Las mujeres continúan allí. El espectador se hace consciente que las mujeres son las que iluminaban la escena ya que muestra a una con una linterna y aprovecha para incluir una vez más un *flare* en la imagen (figura 202).

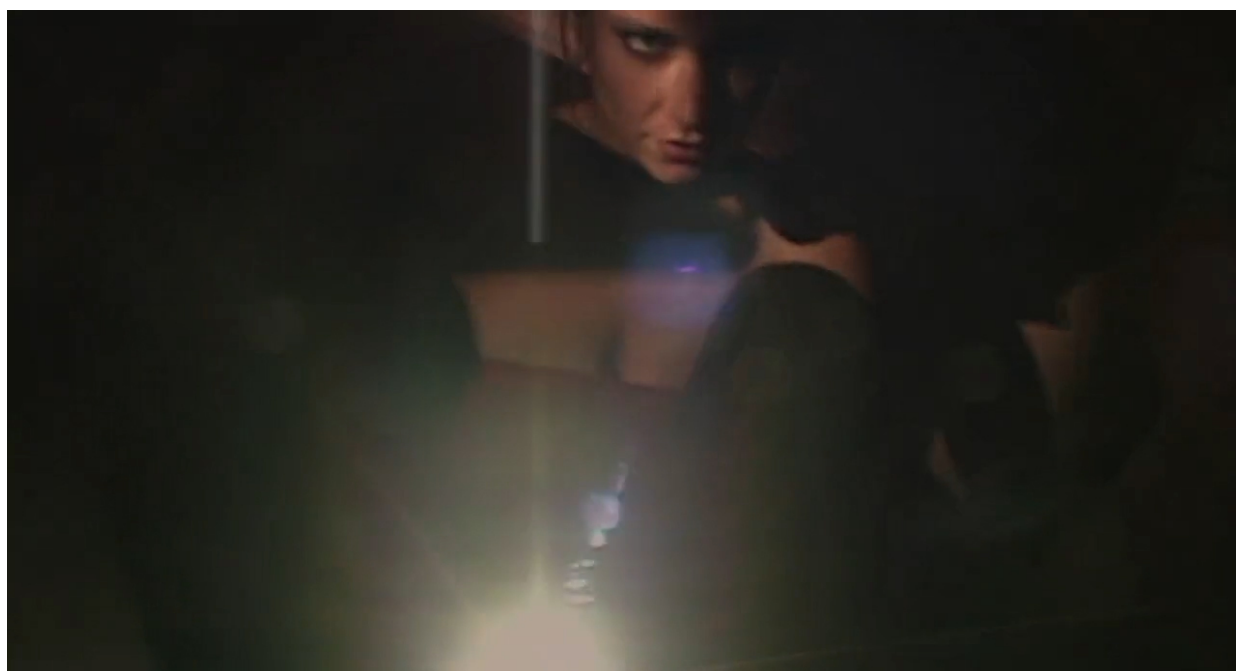


Figura 202. Reiteración del uso del *flare* para las atmósferas oníricas



El planteamiento de la puesta en escena es idéntico al de la secuencia 023. El sonido del corazón refuerza la idea del regreso a ese punto espacio-temporal. El color de las paredes y que el espectador había visto a Nikki/Sue entrar en el cuarto desde un pasillo de la casa de Smithy delata que el salón es de la casa de Smithy pero dos de las mujeres guían, con un plano cámara en mano muy desestabilizado que avanza y puede identificarse como subjetivo de Nikki/Sue, hacia la ventana para mostrar que en realidad están en un piso en un edificio de Lodz. La continuidad espacio temporal vuelve a romperse.

La señal digital de vídeo y la iluminación de las farolas exteriores sin usar iluminación adicional dan a la imagen un color rojizo y una textura sin definición que hacen pasar la imagen por poco mimética con la realidad, refuerza la extrañeza y lo onírico. Lynch vuelve a hacer uso del *zoom* en el plano para centrar la atención en el callejón exterior (figura 203), callejón que reaparecerá en la secuencia 042.



*Figura 203. Zoom in para guiar la atención a un punto clave posterior en la trama*

El montaje se ha realizado en esta secuencia por corte en su casi totalidad aunque las salidas y entradas en la oscuridad provocadas por el movimiento de la linterna pueda hacer

creer que ha sido por encadenado. Esta suavidad refuerza la idea de sueño. El encadenado real se produce al pasar al último plano en el que un plano picado muestra a Nikki/Sue durmiendo en el dormitorio. En este plano la dominante cromática es azul, que también refuerza el componente onírico de la narración.

#### 3.2.3.2.27. Secuencia 026

La secuencia 026 dura un minuto y 26 segundos, se inicia en el minuto 75:29 de la película y acaba en el 76:55. Consta de 7 planos de rodaje convertidos en 8 de montaje. En esta secuencia el espectador asiste a la vida de Nikki/Sue completamente integrada en la realidad de Sue. La dirección de arte muestra que es una vivienda muy alejada de los lujos en los que vive Nikki.

El tono de la secuencia es mucho más amable que el de las secuencias recientes. Lynch es consciente que el camino que sigue es agotador para el espectador y trata de hacerle un alto en el camino. Los colores son más suaves en cuanto a saturación y cálidos en cuanto a temperatura de color, como se muestra en la figura 204.



*Figura 204. Saturación amarilla de la señal de vídeo*

Aunque quiera relajar la tensión no renuncia a hacer una realización alejada del preciosismo. La óptica angular potencia la profundidad de campo y que todo esté a foco, pero no se pega a los personajes para no aberrar sus expresiones. La cámara se mueve, los planos pasan por corte saltando la continuidad de tamaño e incluso se salta el eje para pasar de un espacio en plano general a otro. Estilísticamente no tiene repercusión de desorientación porque aun con estos hechos, la realización es muy relajada en comparación a las secuencias inmediatamente anteriores. Lynch no mezcla música en esta parte de la secuencia.

Tras un salto temporal en el que el espectador ve a Nikki/Sue llegando a casa, su marido Smithy camina por la penumbra del pasillo. En esta secuencia parece que la personalidad de Sue prevalece sobre la de Nikki ya que acepta tareas cotidianas en este universo. Lynch muestra el rostro del personaje pero tan oscuro que le es difícil al espectador ver que Smithy y Piotrek son *doppelgängers* (figura 205).



Figura 205. Reticencia del realizador para mostrar el rostro claramente del personaje con el propósito de mantener el desconcierto

En este momento introduce una música incidental alejada de los tonos siniestros habituales, imprimiendo esta un tono melancólico. Para potenciar el ritmo pausado y la

bocanada de aire para el espectador, la secuencia funde a negro, indicando una separación. Separación emocional y de tono, no temporal.

#### 3.2.3.2.28. Secuencia 027

Se inicia en el minuto 76:55 y finaliza en el 78:01. Tiene una duración de un minuto y cinco segundos. Utiliza en total 11 planos de rodaje que se quedan en los mismos en montaje. Es decir, no repite planos.

En esta secuencia Nikki/Sue va a poner en práctica el ritual “para ver” que le indicó durante la secuencia 024 el personaje *Lost Girl*. La música es la misma que la del final de la secuencia 026, pero al final de la secuencia cambiará. La fotografía continúa la senda de calidez de la secuencia anterior. La cámara sigue buscando una estabilidad y la longitud de las ópticas busca no deformar el rostro de la actriz, en relativa paz tras la intensidad de las secuencias anteriores a la 026. Mezcla cortes y encadenados, usando estos últimos en los dos tránsitos temporales que hay: el primero el que da paso al reloj que mueve sus agujas hacia atrás y el tránsito temporal a través de la seda a la realidad polaca.

Lynch vuelve a dejar claro que la película no tiene una estructura temporal lineal, además de los personajes (*Visitor#1*, Nikki/Sue o las mujeres que la acompañan) que lo verbalizan, el plano detalle de la esfera del reloj moviendo sus agujas hacia atrás juega a hacerlo explícito.

El plano de Nikki/Sue con la cara oculta tras su rostro es más que meramente funcional para la acción, es una indicación más de la pérdida de identidad del personaje (figura 206).



*Figura 206.* Los objetos también sirven para difuminar las identidades de los personajes

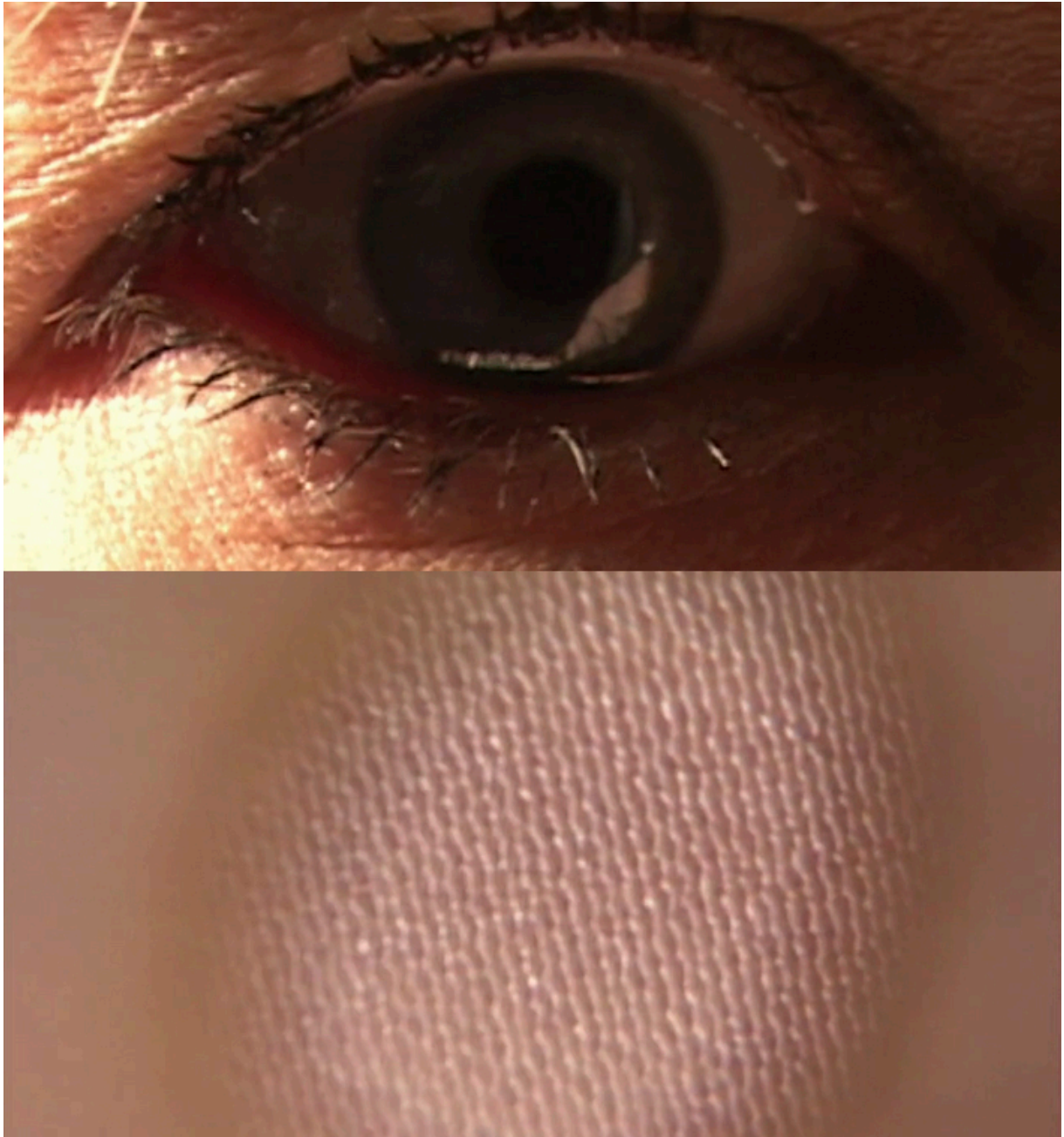
Lynch decide saturar la señal de blancos justo en el orificio por el que va a mirar Nikki/Sue como indicando que tras ese agujero y doblez temporal existe algo revelador (figura 207). Tras la quemadura de cigarrillo cambiará el rollo de película y será una narración nueva.



*Figura 207.* Tras la quemadura de cigarrillo encontrará una revelación



El montaje, con un juego de plano/contraplano, enfrentando el primerísimo primer plano del ojo de Nikki/Sue con lo que ve, buscando una vez más la identificación directa del personaje de Nikki/Sue con el espectador como se muestra en la composición de la figura 208.



*Figura 208.* Plano/contraplano para identificar la mirada del espectador con la del personaje



También, como puede verse en la figura 208, el fotograma de abajo pierde su carácter figurativo quedando en algo más parecido a una pintura que a una imagen videográfica. Tras esta imagen de la tela, por encadenado, Lynch cambia el tono cromático y musical (la música se vuelve misteriosa e inquietante) y el espectador entiende que el viaje en el tiempo y el espacio se ha hecho efectivo.

Al dirigir la lente directamente contra la fuente de luz pueden apreciarse defectos en la lente de la cámara, rayaduras. Estas rayaduras potencian el tono *amateur* digital con el que Lynch va jugando a lo largo de la película (figura 209).



*Figura 209.* Cambio cromático para la nueva sección narrativa y lente rayada para no esconder la imperfección tecnológica utilizada

#### 3.2.3.2.29. Secuencia 028

Consta de 12 planos de rodaje que montados resultan 22. Tiene una duración de dos minutos y cuatro segundos, inscritos entre los minutos 78:01 y 80:05 de la película.

Tras el ritual de la secuencia 029, Lynch hace un salto espacio-temporal en la narración y muestra la relación directa entre *The Phantom*, *Lost Girl* y *The Man*. Se desvela en este punto que existen tres encarnaciones de la misma persona: Piotrek, Smithy y *The Man*. Piotrek se encuentra en el plano del universo que corresponde a Nikki. Smithy en el plano del universo que corresponde a Sue y *The Man* en Polonia en un tiempo pasado.

Toda la secuencia se muestra como una narración prefabricada para quién realice el ritual. Por el plano sonoro de la misma se puede entender que es parte de la narración de AXXON N. ya que Lynch mezcla unos sonidos de defectos de reproducción de aguja de tocadiscos de vinilo. Una parte de esta secuencia ocurre en el exterior de una calle. La cámara digital, rodando con una iluminación natural de farolas en exterior noche, potencia un viraje cromático rojo y con una menor saturación del resto de colores en la señal de vídeo (figura 210).



Figura 210. Situación/viraje cromático al rojo para la nueva sección narrativa

Lynch fuerza este viraje de color y lo da en postproducción a toda la secuencia, también a los interiores. En postproducción añade también un ligero viñeteado de imagen y

parpadeo de negros para dar unidad al conjunto de la secuencia y reforzar la idea de que representa un tiempo pasado.

Narrativamente esta secuencia se construye montando en paralelo dos acciones distintas. Por un lado *The Phantom* agrede a *Lost Girl* y por otro *The Man* deja a su mujer y espera, presumiblemente, a *Lost Girl* en la calle. Lynch monta al final de la secuencia un regreso a la habitación donde *Lost Girl* está atrapada, en otra dimensión, viendo todo lo que ocurre desde el televisor.

Arranca con un encadenado de la secuencia anterior a un primer plano de *Lost Girl*. La cámara se mueve al estar llevada en mano y Lynch no disimula la inestabilidad porque aporta expresivamente a la violencia que quiere imprimir. Se ve más claro en el plano general de situación, la angulación irregular de la cámara provoca desasosiego (figura 211).



Figura 211. Angulación de cámara ligeramente contrapicada y sin estabilización horizontal para enfatizar la violencia

Lynch no revela por qué discuten pero deja ver que es por algo de carácter sexual ya que *The Phantom* llama “puta” a *Lost Girl*.

PHANTOM: Te enviaré al infierno

Con esta línea de diálogo, Lynch apela al poder sobrenatural que más tarde se revelará que tiene el personaje y que está amenazando con la maldición que luego le provocará. Por corte Lynch muestra otra pelea doméstica menos violenta en la que una mujer a la que coloca de espaldas para no revelar su rostro recrimina a su marido, *The Man*, que ella no puede darle hijos. Luego utiliza un tono amenazante.

MUJER POLACA: No soy quién tú crees que soy. Nunca dejaré que la tengas. Nunca. Nunca.

Dentro de la complejidad de la aleatoriedad de muchas de las ramificaciones narrativas que pueblan la obra de Lynch y esta película en concreto, el realizador siempre se reserva guiños y anclajes de contenido para hacer dudar al espectador. Su intención final es que no se resuelva el misterio completamente, que queden flecos por atar, así la película sigue viva. En un momento de una intensidad emocional tan importante como el presente, un realizador en una obra canónica utilizaría el rostro de la actriz para potenciar la narración. Lynch lo oculta deliberadamente en todos los planos en los que aparece en esta secuencia. No quiere que el espectador tenga esa información. Quiere que además haga una amenaza paralela a la que acaba de hacer *The Phantom* para despistar al espectador sobre quién es el responsable de los actos.

La señal de video digital vuelve a dotar a la imagen de una pátina pictórica. La composición, la iluminación y la puesta en escena con el personaje de espaldas remiten a la obra pictórica de Vilhelm Hammershøi, artista danés que ha sido influencia de otros muchos realizadores, como por ejemplo Carl Theodor Dreyer. La figura 212 muestra una comparación con la semejanza de las dos composiciones.



Figura 212. Semejanzas compositivas de *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *Interior con estufa*, (Hammershøi, 1919)

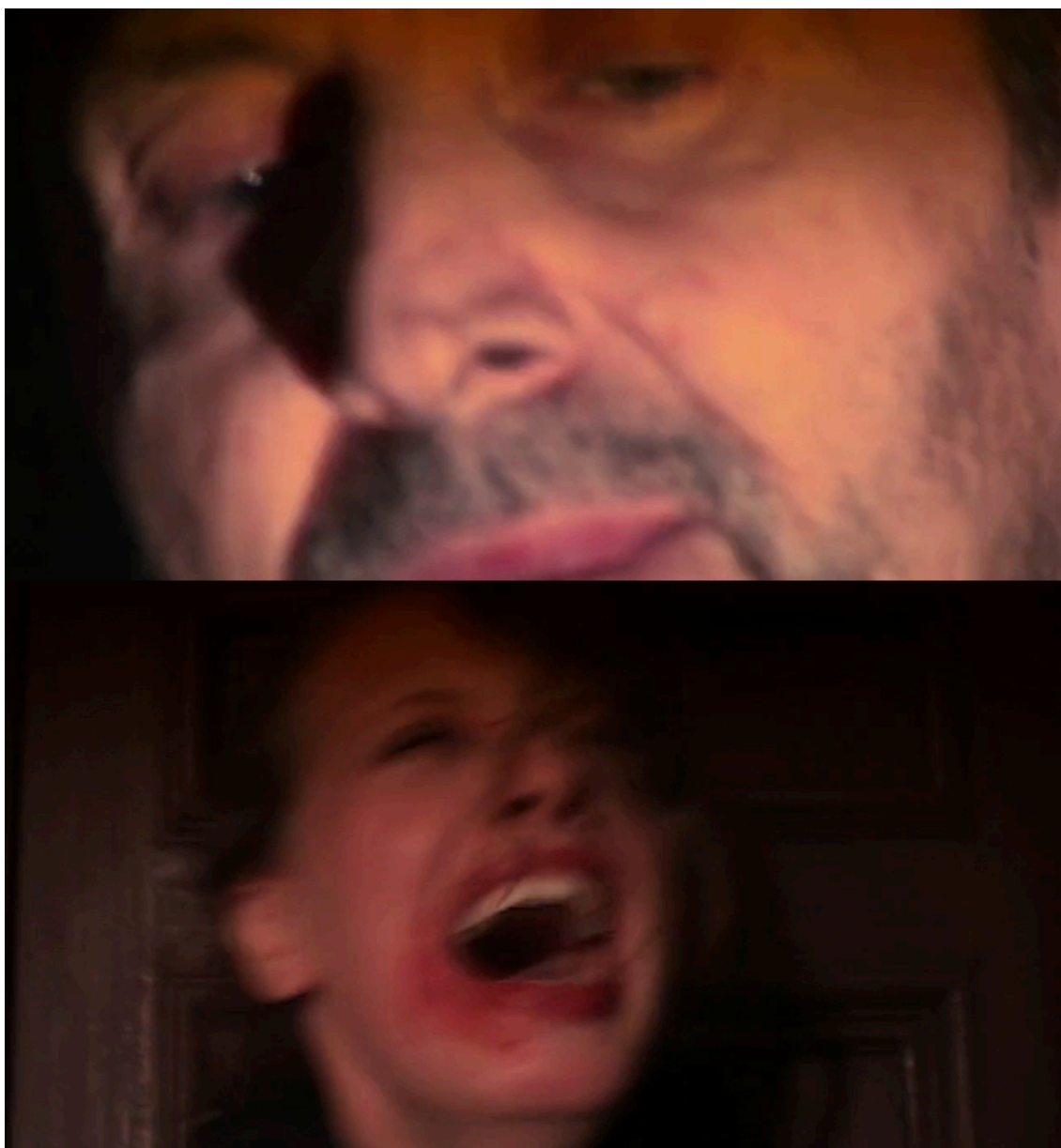
En “Hammershoi-Dreyer. La magia de las imágenes. El vínculo entre un pintor y un cineasta “ (Fonsmark, 2007, p. 143) Anne-Birgitte Fonsmark asegura que Dreyer intenta de la misma manera que Hammershoi alejarse del naturalismo a través de la simplificación para

introducir abstracción en la pantalla de cine y que queda patente en películas como *Ordet* (Dreyer, 1955) y *Gertrud* (Dreyer, 1964). La simplificación del digital ayuda también a Lynch a introducir elementos abstractos en *Inland Empire* (Lynch, 2006) la más pictórica y abstracta de sus películas.

Por corte devuelve la acción al interior dónde estaban *The Phantom* y *Lost Girl*. El espectador es testigo de una agresión salvaje. Lynch utiliza un montaje ágil e introduce unas luces estroboscópicas a modo de *flashes*. Las anteriores veces que ha habido parpadeos de este tipo en la película han coincidido con algún hecho sobrenatural, el *flash* que introduce a Nikki/Sue en el bucle en la secuencia 022 y la hipnosis en la secuencia 023. Se sirve de primerísimos primeros planos de agresor y agredida que deforman haciendo monstruoso el rostro del agresor y en el caso de la agredida hace patente el horror y la señal física de su maltrato.

El movimiento de la cámara en todos los planos es de nuevo de búsqueda de la composición que mejor refleje el horror. Lynch no renuncia a mostrar los momentos de búsqueda porque aportan desestabilización. Los desenfokes, angulaciones de cámara pronunciadas y el contraste oscuro/quemado de la luz estroboscópica terminan por pintar la lógica de pesadilla en este fragmento (figura 213). En el plano sonoro la música y los gritos hacen que la violencia sea aún más palpable, más física.





*Figura 213.* Plano/contraplano del horror y violencia desprendidos de la agresión. Los desenfoques y angulaciones pronuncian el efecto

Violento también es el corte de esta acción a un silencioso aunque inquietante exterior en el *The Man*. Lynch incluye a otro personaje que le pregunta qué hora es y *The Man* contesta que son las 9:45, la misma hora que *Visitor#1* contaba que confundía con después de medianoche. Es una señal, un anclaje cognitivo para el espectador, que lo que está ocurriendo tiene relevancia. Los planos generales son estables y rodados con trípode sin aberraciones lenticulares, pero cuando pasa por corte al rostro de *The Man*, esto cambia y la cámara vuelve

a ser inestable, contrapicada y angular, reflejo del interior alterado del personaje. Con los primeros planos la ausencia de música cesa y comienza a ser incluida de nuevo en la mezcla con el fin de inquietar. Por corte saca al espectador una vez más del plano espacio temporal en el que estaba ya que devuelve al interior dónde *Lost Girl* ve todo en la televisión. Por corte se ve a *The Man* en la televisión. Narrativamente empareja/identifica a Nikki/Sue con *Lost Girl*. Ambas están viendo lo mismo, una a través del ritual y la otra a través del televisor.

El juego de espejos y ficciones vuelve a activarse: desde el inicio el espectador escucha un programa de radio, AXXON N. De seguido asiste como en él una mujer está viendo una narración en una televisión. Dentro de esta narración televisiva se cuenta aparece el personaje principal a punto de hacer una película. El personaje principal queda atrapado dentro de la película y es dentro de la película cuando se crea otro dispositivo para ver otra narración del pasado que conectará con AXXON N. y que además se identifica con la televisión.

#### 3.2.3.2.30. Secuencia 029

Tiene una duración de un minuto y seis segundos y consta únicamente de tres planos. Dentro de la película se inscribe entre el minuto 80:05 y el 81:11. Posee tres bloques narrativos cortos.

En el primero vuelve al universo *Rabbits* incluyendo de nuevo metraje de la serie, modificado en edición digital al introducir a Jack con una máscara por encadenado. En este primer plano de la secuencia, cuando todo se tiñe de rojo y aparece la bola negra ardiendo, Lynch vuelve a demostrar que los efectos digitales para él tienen importancia como textura fílmica, no únicamente como truco. Es importante que se delaten a sí mismos y que el espectador vea que son un efecto digital. Convierten la imagen fílmica en un *collage* animado. Si atendemos al contenido del plano además de este tratamiento de los efectos, podemos ver

como lo reproducirá casi explícitamente en su obra *Boy lights fire* (Lynch, 2010) , en el que también vive la técnica de *collage*. La figura 214 muestra la comparativa entre plano y pintura.



Figura 214. Los efectos digitales funcionan constructivamente como *collage* en *Inland Empire* (Lynch, 2006) como en *Boy lights fire* (Lynch, 2010) funcionan los objetos reales

En el plano sonoro el diseño es muy complejo. Por un lado mantiene las constantes sonoras del universo *Rabbits*, su tema musical y los efectos de sonido recurrentes de los silbatos de trenes, a los que añade uno de interruptores industriales para subrayar el apagón y un crepitar del fuego. Todos ellos diegéticos. La música de *Rabbits* se torna oscura y distorsionada, tan inquietante como la acción.

Por corte pasa al segundo bloque narrativo en el que el espectador ve como el conejo masculino se sienta en un interior oscuro que es la primera vez que aparece. Es la segunda vez que el conejo abandona su universo para entrar en una localización. La primera vez fue en la secuencia 004, en la que entró y desapareció. Aquí, un plano picado a modo de cámara de vigilancia, de hecho en la secuencia siguiente en esta misma localización tendrá lugar un encuentro muy similar a un interrogación así que la elección de la angulación de la cámara no es aleatoria. La fotografía es lúgubre y con una saturación de color muy pobre. Lynch se aprovecha de la baja definición y el claroscuro para esconder el rostro del conejo a una distancia de cámara prudencial (figura 215).

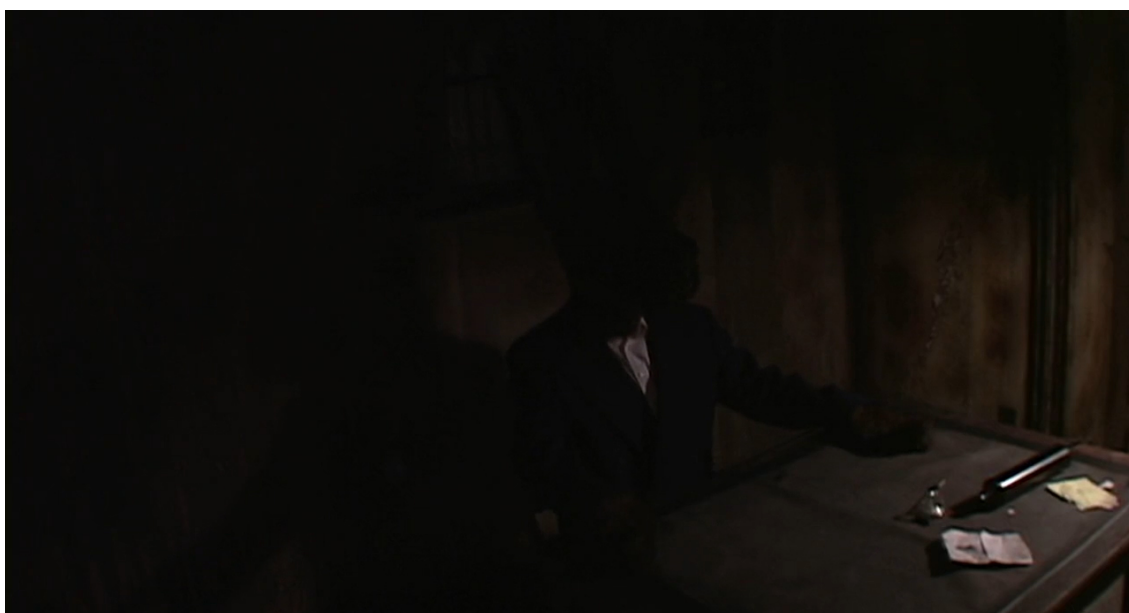


Figura 215. El realizador oculta las identidades apoyado en las bajas luz y definición

En el plano sonoro, la música ha cambiado con el corte de plano a una mucho menos intrusiva pero no por ello menos inquietante.

Por corte vuelve a cambiar de localización, bloque y plano sonoro. La música en este tercer bloque es onírica, como el bloque. La cámara se mueve en un trávelin hacia delante subjetivo de una presencia que el espectador no conoce aún, se trata de Carolina que aparecerá en la secuencia 044B. La única vez que hasta el momento el espectador ha visto un plano parecido en la película se correspondía con el punto de vista de *Visitor#1* en la secuencia 004 (figura 216).



*Figura 216.* Adopción de punto de vista subjetivo de una figura que el espectador no ha visto pero que se sugiere sobrenatural

El interior recuerda a la habitación roja de *Twin Peaks* que funcionaba como una especie de purgatorio entre universos y donde habitaban diversos *doppelgängers* de varios personajes, como el Agente Cooper o Laura Palmer (figura 217).





Figura 217. Cortinas rojas como en la figura 216 en la sede de los personajes sobrenaturales y *doppelgängers* en *Twin Peaks*

En último término del plano el espectador puede ver a Nikki/Sue caminando por ese espacio oscuro. La dominancia roja de la fotografía está utilizada para alterar al espectador, pero lo más inquietante es la identificación del propio espectador con un ente desconocido al utilizar la subjetividad de cámara. La idea de reproducir un espacio tan icónico dentro de la filmografía de Lynch como es la habitación y sembrar una confusión tan grande con esa subjetividad es precisamente anclar el recuerdo del espectador sobre este espacio para cuando vuelva sobre él en la secuencia 044B y que entienda la fusión espacio/temporal narrativa.

### 3.2.3.2.31. Secuencia 030A

La secuencia 030A dura cuatro minutos y 34 segundos. Comienza en el minuto 81:11 concluye en el 84:45. Consta de 12 planos de rodaje que editados resultan 21.

La película llega a su secuencia germen. Esta conversación entre Sue y Mr. K (interpretado por Erik Crary, también uno de los operadores de cámara y miembro del equipo de arte de *Inland Empire*) fue la escena que Lynch rodó con Laura Dern para ser distribuida por internet. Al acabar el rodaje Lynch pensó que podía ser algo más y comenzó a escribir y



rodar secuencias para *Inland Empire. Room to Dream* (Lynch y McKenna, 2018, p. 416) recoge la afirmación de Jay Aaseng. Afirmar que después de rodar la escena, Lynch entusiasmado se volvió a él y se preguntó “¿Y si esto fuera una película?”

Al igual que con *Rabbits* Lynch recicla algo que iba a ser un producto independiente para internet como parte fundamental de la película, con la diferencia que esta secuencia fue el desencadenante de toda la película en la mente del director.

Como la secuencia original se rodó íntegramente por separado y se corta en bloques que se insertan en distintos puntos de la película y principalmente porque es la piedra angular de la película se opta por una numeración alfanumérica en lugar de solamente numérica para considerarla un único bloque independiente.

Este primer bloque tiene dos bloques narrativos, que se inician en un montaje en paralelo y terminan convergiendo en un montaje lineal. Sue se adentra en un destartado y misterioso edificio mientras un hombre, Mr. K., espera en la sala en la que apareció el conejo Jack en la secuencia anterior. Llamar a este personaje Mr. K. es una clara alusión a la literatura de Franz Kafka, ya que Josef K. es el protagonista de las novelas *Der Process* (Kafka, 1925) y *Das Schloß* (Kafka, 1926). Mr. K. Es una forma humana del conejo Jack. Esto podrá justificarse más adelante con acciones de Jack y Mr. K. que aún no han acontecido, hasta ahora solo puede ser relacionado por la misma ubicación que tienen.

La secuencia también es un salto temporal hacia delante en la narración. Sue aparece con una contusión en la mandíbula que más tarde se verá que fue provocada por una agresión de Smithy en la secuencia 030E y además porta en su mano el punzón que robará en presencia de *The Phantom* en la secuencia 041.

La subida de Sue por edificio no forma parte de la secuencia original. Es un añadido para insertarla en la película. Que el personaje de Sue emerja de las sombras en un lugar indeterminado liga la continuidad de esta secuencia con la 029. Sue aparece en un

destartalado edificio. El plano picado fuerza la idea de que hay fuerzas dominando el devenir de Sue y que tiene que acceder a ellos. Por corte pasa a un plano subjetivo de Sue cámara en mano completamente inestable como su psique. Una vez más busca la identificación espectador/personaje para potenciar el efecto emocional de la narración. Por corte vuelve a pasar a un plano de Sue subiendo la escalera. Este plano es importante porque a través de la ventana puede verse el suelo nevado (figura 218) y el mismo color de iluminación de las calles polacas que han aparecido en la película, tanto en la narración del pasado como en el teletransporte de hipnosis de Sue. Más adelante en la película, en la secuencia 044B se verá que Sue accede desde a esta sala desde un lugar de Los Ángeles. Sin embargo esta subida está rodada en un inmueble/fábrica abandonada de Polonia y el último término del plano lo delata. Suscita la cuestión de si es un error de continuidad o es una señal más de la intención de Lynch de remarcar la fusión de espacios/universos/realidades/identidades. Por todo el nivel de detalle que el realizador ha impreso a lo largo de la película y porque es una de las innovaciones narrativas de la película, lo más lógico es inclinarse por la segunda opción pero la primera opción también está presente.



*Figura 218.* Las ventanas revelan que han existido tránsitos espaciales

Por corte va Lynch alterna en montaje la acción paralela de Mr. K. esperando la llegada de Sue. Las dos acciones convergen en el mismo espacio y Sue comienza a relatar su historia a Mr. K. que la atiende inexpresivamente.

Hasta el inicio de la conversación Lynch ha utilizado el expresionismo como referente visual en esta secuencia: angulaciones exageradas, movimientos de cámara inestables y la generación de espacio fílmico a través de la creación de zonas en sombra y zonas iluminadas (figura 219).



*Figura 219.* Iluminación y angulaciones de cámara expresionistas

La baja definición de la señal de vídeo digital una vez más apoya el carácter irreal de la imagen y su voluntad pictórica. También apoya el suspense ya que no es hasta que Sue entra en la habitación, un poco más iluminada, cuando el espectador se hace consciente de que porta un punzón en su mano como un arma. La sombra esconde su arma en la oscuridad de la escalera pero se intuye que algo lleva consigo. Pero al iniciar la conversación la realización se estabiliza. Todo el peso recae sobre la interpretación de Laura Dern a la que Lynch otorga en montaje dos minutos y 37 segundos en primer plano de los tres minutos y 37 segundos que dura la conversación. Lo hace además con planos de duración bastante extensa siendo el más largo de un minuto y 22 segundos. El plano es cerrado, con una composición estable, la óptica larga para no deformar el rostro de la actriz y la iluminación deja en penumbra todo lo que no es expresión de la actriz para que no distraiga al espectador de la narración y la interpretación (figura 220).



*Figura 220.* Uso del primer plano extendido en el tiempo para expresar expresivamente la interpretación de la actriz

El monólogo de Sue arranca con una afirmación severa.

SUE: No entiendo qué estoy haciendo aquí.

Es toda una declaración por parte de Lynch acerca de cómo está planteando el proceso creativo de la película. Intuición pura a partir de una idea. La idea de la película nace en esta grabación. Lynch asegura en su libro *Catching the Big Fish* (Lynch, 2006, p. 23) “You fall in love with the first idea, that little tiny piece. And once you’ve got it, the rest will come in time” (Te enamoras de la primera idea, esa pequeña y frágil pieza. Y cuando la tienes, el resto vendrán a su tiempo).

El monólogo es crudo y violento. Sue relata su relación con dos hombres. Al primero que nombra lo expone como *un hombre*, lo que podría ser una referencia al personaje *The Man*, un hombre que se revela como otro. Lynch regresa al juego de identidades. El otro hombre del que habla es un violador al que Sue deja malherido tras un intento de agresión. A pesar de lo intenso de la declaración, Mr. K. asiste al relato de los hechos con total inexpressión. Lynch monta su contraplano, muy parecido en forma al de Sue pero otorgándole muy poco tiempo en la edición final (figura 221).



Figura 221. Primer plano meramente funcional para establecer una dialéctica de plano/contraplano

En el plano sonoro, Lynch continua utilizando música incidental para inquietar. También incluye el soplar del viento que ha mezclado en varias secuencias cada vez que ocurría un suceso relevante. Llegado a la mitad de la secuencia, cuando entra el segundo primer plano estático de Sue la música se diluye en la mezcla de sonido y solo quedan los diálogos y un sonido ambiente al que mezcla un poco de efecto eléctrico. En ese momento, al igual que hace con la imagen, despoja de todo artificio que no sea más que la interpretación de la actriz y cómo recita el texto que ha escrito para ella.

#### 3.2.3.2.32. Secuencia 031

La secuencia 031 dura tres minutos y 33 segundos. Se inscribe entre los minutos 85:45 y 89:18. Consta de 27 planos de rodaje que montados resultan 47. La secuencia presenta al espectador dos bloques narrativos y un posible salto temporal hacia atrás pudiendo ser los hechos anteriores a los acontecidos en la secuencia 027.

El primer bloque viene de la secuencia anterior por corte y contrasta por el brusco movimiento y el gran angular que elige Lynch para cortar la estabilidad, formal y aparentemente narrativa, que había dotado a la película anteriormente. El primer plano es un trévelin hacia atrás con la protagonista en primer término avanzando hacia la cámara entra la oscuridad del dormitorio de la casa de Smithy a otra habitación de la vivienda. Lynch corta a un plano subjetivo en un intento más de identificar a Nikki/Sue con el espectador. La cámara no cesa de moverse, síntoma de la inestabilidad psicológica de la protagonista. En el plano sonoro, suena la misma música incidental de la secuencia 027 con lo que la conecta directamente con ella antes de la conexión definitiva, anclada vía visual y no sonora, el plano subjetivo que muestra la prenda de seda, y el cigarrillo a medio consumir. La fotografía digital ayuda a Lynch a plantear un contraste lumínico severo entre el dormitorio y el cuarto en el



que Nikki/Sue ve el futuro. La señal de blanco se satura y casi quema la imagen. Lynch vuelve en este plano a introducir un *flare* (figura 222).



Figura 222. El *flare* casi omnipresente en toda la narración

Narrativamente tiene sentido pues con el ritual de la seda y el cigarrillo el personaje principal puede asistir a hechos en otra dimensión con lo que el componente fantástico está justificado. También el componente sobrenatural ya que existe la pregunta de quién ha dejado esto ahí.

Por corte pasa a un plano contrapicado en gran angular muy cercano al rostro de la actriz para deformar su rostro/psique. Pasa por un negro fundiendo y encadenando, que sirve de separador entre bloques narrativos, a un movimiento de cámara ralentizado, inestable y con un efecto de distorsión debido por una parte a la ralentización exagerada de la imagen sin haber aumentado la velocidad de fotogramas en grabación primero y a una reducción de la velocidad de obturación. Este plano/efecto puede servirle al realizador para devolver a

Nikki/Sue al tiempo después de haber visto el futuro, no es una elipsis ya que, al menos en parte, ese tiempo elidido ha sido mostrado con anterioridad.

El segundo bloque nos muestra dos acciones paralelas en montaje. Por un lado Nikki/Sue reposa tras haber visto el futuro al sol en la habitación mientras reacciona a la conversación de las nueve mujeres que aparecen y desaparecen de la narración, *The Valley Girls*. Los planos de Nikki/Sue en la habitación al sol son una vez más la voluntad del realizador de crear una imagen pictórica alejada del realismo por la baja definición pero no por ello cuidadas o aleatorias. Mientras en muchos planos mencionados la iluminación es natural, en planos como el plano medio de Nikki/Sue la iluminación está muy cuidada.

La puesta en escena había mostrado una ventana frente a Nikki que es la causante de esa luz tan intensa y recortada. La iluminación tiene reminiscencias a las pinturas *Morning Sun* (Hopper, 1952) y *Rooms by the Sea* (Hopper, 1951). La figura 223 muestra una comparativa en la que se exhiben las semejanzas compositivas.

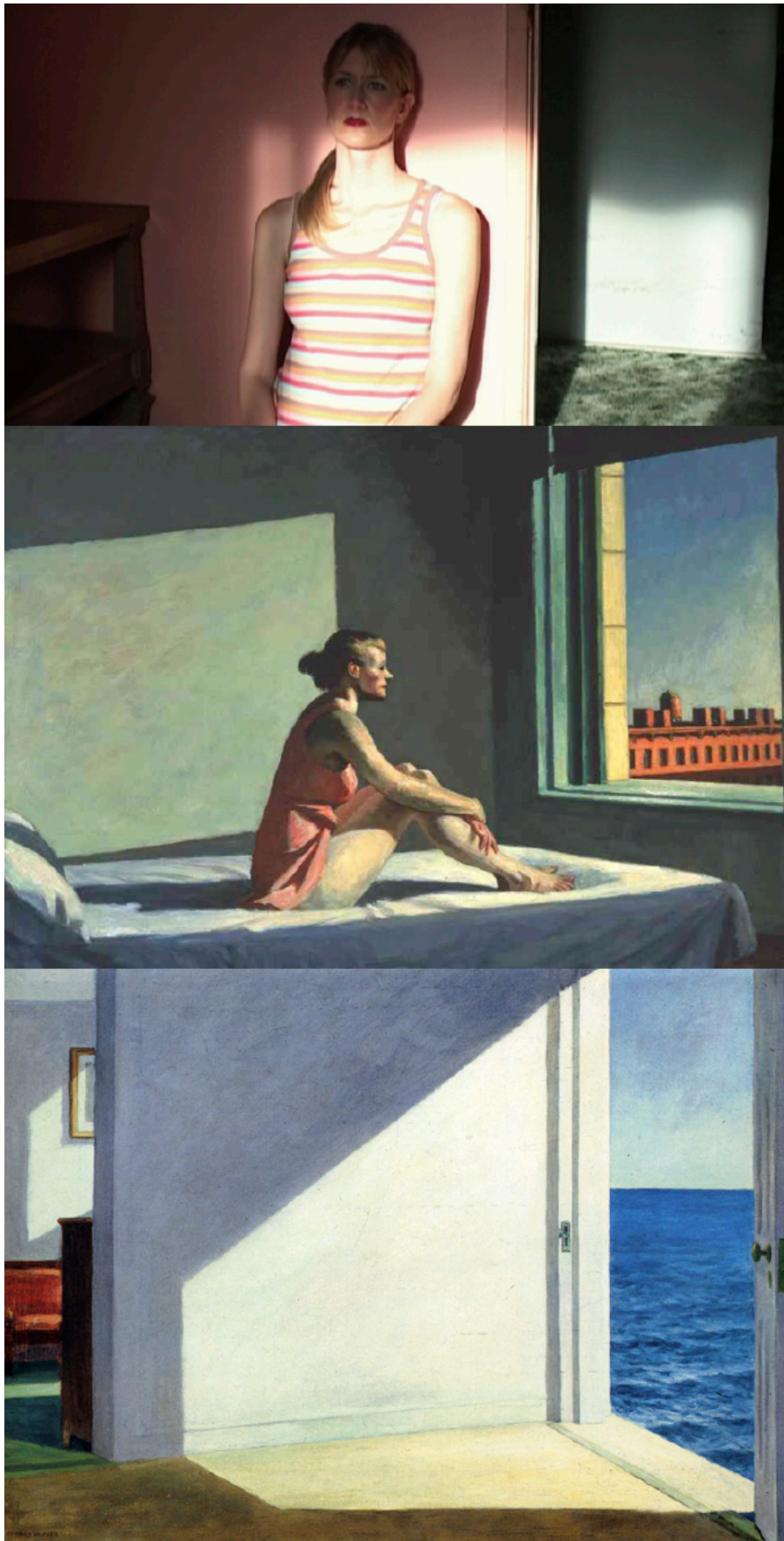


Figura 223. Inspiración pictórica y narrativa de *Inland Empire* (Lynch, 2006), arriba, con *Morning Sun* (Hopper, 1952) (centro) y *Rooms by the Sea* (Hopper, 1951) (abajo)

La gama cromática es muy similar en ambos a la fotografía de esta secuencia, los tonos de verde y rosa y los recortes de la luz del exterior. La pintura de Hopper no es hiperrealista por muy mimético que sea el tratamiento de la iluminación, con el digital Lynch consigue que la falta de definición se apareje a la pincelada de Hopper. Narrativamente además la comparación tiene sentido ya que la imagen que presenta *Rooms by the sea* (Hopper, 1951) tiene un carácter onírico y surreal muy presente en *Inland Empire* (Lynch, 2006).

Nikki/Sue reacciona a la conversación entre las nueve mujeres en el salón y reacciona a sus diálogos sin palabras. Lynch monta alternados los planos del salón con los primeros planos y medios planos de Nikki/Sue. Topográficamente y debido al montaje, se puede inducir a error y hacer pensar al espectador que Nikki/Sue está en la misma estancia que ellas. La temporalidad al ser relativa a estas alturas del relato podría sugerir que Nikki/Sue está recordando o que está escuchando sin estar presente. La desaparición repentina de las nueve mujeres al acabar la secuencia, por corte, puede inducir que se acaba el recuerdo o hacer más presente el carácter sobrenatural.

Desde el punto de vista de la puesta en escena y de la realización, la conversación de las mujeres es muy académica. Los planos generales son para ubicar y distribuir a los personajes mientras que se va a planos cortos cada vez que interviene una de las mujeres. La cámara a pesar de no estar anclada no es inestable y las ópticas favorecen los rostros sin deformarlos. La iluminación es bastante suave y tamizada. Las estridencias en esta secuencia no vienen por el uso de la imagen digital sino por el contenido de la secuencia. El diálogo da pistas sobre la actividad de las mujeres y puede deducirse que son prostitutas ya que esperan obtener beneficios de cazar hombres con sus pechos y traseros. También hablan de desengaños amorosos, todas han sido defraudadas por un hombre. Lo más reseñable son las referencias temporales vagas: “Esta noche es la noche” “esta noche cambiará todo”



De repente la acción se para y arranca un número musical con la canción *The Locomotion* (Little Eva, 1962) Lynch introduce este número musical dado que la versatilidad de la historia y el tono surreal y sobrenatural se lo permiten. Además rueda el número con iluminación estroboscópica que refuerza la idea de onirismo, llegando a quemar la imagen (figura 224).



Figura 224. El efecto estroboscópico llega a saturar la señal de vídeo hasta quemar los blancos

Lo que consigue es desconcertar al espectador, ya que esta hibridación de género se antoja aleatoria. De hecho Lynch tampoco barroquiza la realización del número. Solo son dos planos de rodaje y montados resultan cinco. Además, la cámara no se mueve. El estatismo es un enemigo de la realización de musicales pero la voluntad del realizador es ir contra corriente (figura 225).



Figura 225. Lynch compone un *videoclip* con dos tiros de cámara, hibridando el formato con el cinematográfico

Un corte brusco hace desaparecer del plano a las nueve mujeres y la música se para. O bien han desaparecido o bien Nikki/Sue ha dejado de recordar.

El plano sonoro es complejo en este segundo bloque ya que Lynch mezcla varios sonidos de silbatos de trenes mientras Nikki/Sue reacciona a la conversación. O bien sitúa la casa cerca del exterior de una estación de tren con los sonidos diegéticos que actualizan el fuera de campo o bien relaciona la acción con el espacio de *Rabbits*, que es dónde el



espectador ha podido escuchar esos sonidos. El carácter sobrenatural y las luces estroboscópicas, que son fantasmales, podrían enlazar también la acción con el universo paralelo de *Rabbits*. Además, la versión de *The Locomotion* utilizada no es virgen ya que en la mezcla de sonido le han introducido alguna distorsión y reverberación para hacer sonar más pesadillesco el tema musical. Cuando la canción se corta, Lynch deja remanente un sonido de la distorsión que mantiene la tensión y el misterio de por qué ese número musical aparece en ese momento. La respuesta puede resultar que sea fruto de la aleatoriedad o el ejercicio de la libertad narrativa adquirida en este punto por el realizador.

#### 3.2.3.2.33. Secuencia 032

Tiene una duración de un minuto y 50 segundos, inscritos entre el minuto 89:18 y el 91:08. Consta de ocho planos rodados que tras ser editados resultan 15. Posee un único bloque narrativo y todo el montaje es a base de cortes.

El planteamiento formal de la secuencia es muy sencillo. Es una conversación durante una cena que el realizador resuelve con unos primeros planos de situación en el montaje para colocar al espectador dentro de la casa de Smithy y Sue donde ambos tienen una discusión doméstica. Según la conversación va ganando en intimidad e intensidad, Lynch acorta el tamaño de los planos de los personajes para que sus rostros inunden la pantalla y sean sus interpretaciones las que lleven el peso de la narración. La cámara permanece estática durante toda la secuencia y anclada al trípode para dar estabilidad a la narración. Una estabilidad relativa ya que los planos generales están descompensados en el eje horizontal de la cámara ya que la conversación no va a ser cómoda (figura 226).



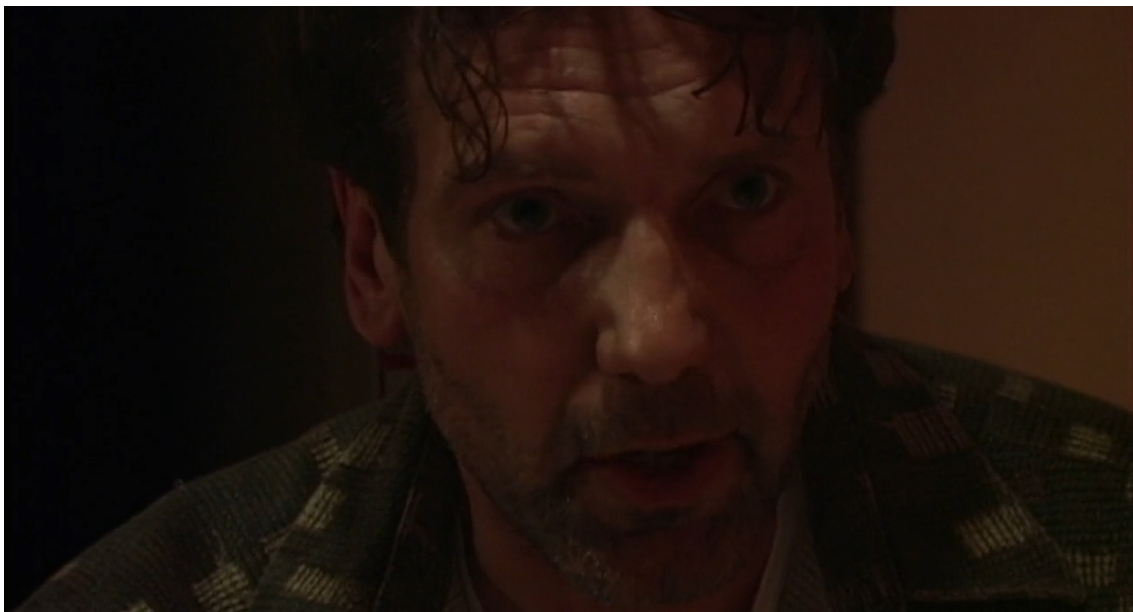
*Figura 226. Desestabilización del eje horizontal ante una conversación incómoda*

Un planteamiento clásico y funcional. El digital en esta secuencia aporta oscuridad y baja definición en pos de la crudeza que busca el realizador. La iluminación es casi inexistente (figura 227) y dota de un carácter plano pero sombrío a la secuencia. Este tono ayuda a la interpretación de los actores a sacar adelante lo que Lynch desea expresar.



*Figura 227.* Baja cantidad de luz para enfatizar la crudeza del digital

Por primera vez el espectador puede observar la personalidad de Smithy. Sombria, aburrida y apática. Hasta ahora solo se le había visto deambular en penumbra por su hogar. Es la primera vez que tiene líneas de diálogo, interacción con otros personajes y primeros planos (figura 228).



*Figura 228.* Primera vez que Smithy es representado en primer plano y sin oscuridad

A partir de este momento va a tener relevancia en la narración. También es la primera vez que puede afirmarse con rotundidad que Nikki ha desaparecido del todo, ya que Laura Dern interpreta a una Sue explícitamente consciente de quién es, dónde vive y quién es su marido.

Lynch otorga al espectador mucha información de los personajes. Ambos están muy alejados de las personalidades de sus *doppelgängers* que viven en Los Ángeles fuera de la ficción. El plano con el que abre la secuencia, una pintura de baja calidad que podría estar colgada en cualquier pared de cualquier hogar de clase media/baja, aporta información sobre el nivel adquisitivo de una manera menos explícita que el cuasi palacio en el que viven Hollywood enfrentado con el inmueble que habitan ahora (figura 229).

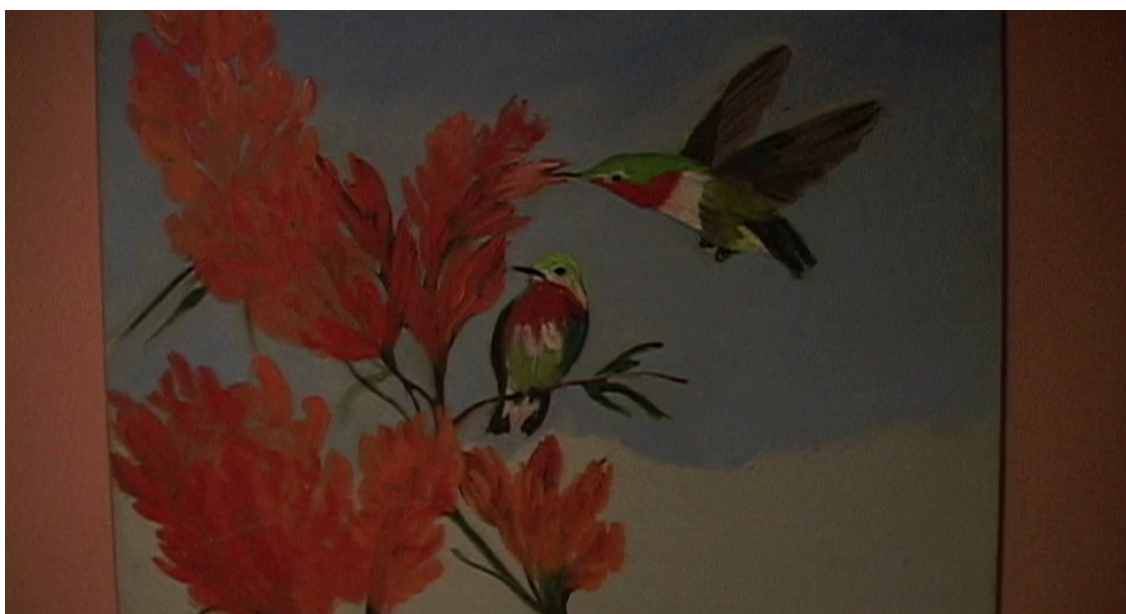


Figura 229. Pinturas decorativa en casa de Smithy

De hecho, empezar la secuencia situando a los personajes en el interior de esa manera tan clásica e ir avanzando en tamaño de plano y psique a la vez es un lenguaje muy similar al de las *sitcoms* estadounidenses a la hora de plantear una conversación entre dos personajes. El lenguaje de *sitcom* ya está integrado en la película con las inserciones de *Rabbits*. Lynch da



un paso más allá casi rozando el lenguaje (y contenido) de *Soap Opera* (lo que en España se conoce como telenovela o culebrón). Lo único que escapa a este lenguaje es la descompensación de eje horizontal citada en los planos generales.

La conversación posee esos tintes melodramáticos de *Soap Opera*: economía difícil, alcoholismo, embarazos y crisis de pareja. Sue trata de agradar a Smithy con una cena, pero Smithy se queja de la precariedad de la misma y da síntomas de alcoholismo al quejarse de la cerveza que beben. Sue confiesa estar embarazada. Smithy queda perplejo. Los únicos actos sexuales que ha presenciado el espectador hasta el momento han sido de Nikki/Sue con Devon/Billy pero en una secuencia que se incluye en el ámbito onírico. Sue queda afectada ante la falta de ilusión de su marido (figura 230).



Figura 230. Primer plano para centrar la atención en la interpretación de la actriz

El plano sonoro es tan seco como el plano visual. No existen refuerzos de sonido ni diegéticos ni extradiegéticos. Lynch deja recaer todo el peso sonoro en los sonidos que hacen

los personajes con los cubiertos y en sus entonaciones en las líneas de diálogo para reforzar la crudeza de la secuencia. Únicamente entra una música incidental al final de la secuencia, en el último plano, para cabalgarla con la secuencia siguiente, que es a la que verdaderamente pertenece narrativamente. La canción se trata de *At Last* (James, 1960).

#### 3.2.3.2.34. Secuencia 033

Tiene una duración de dos minutos y dos segundos. Se coloca entre el minuto 91:08 y 93:10 de la película y consta de cinco planos de rodaje y 7 de montaje. Es una secuencia de un marcado carácter onírico y puede dividirse en dos bloques: el número musical y la llamada telefónica al espacio *Rabbits*.

El primer bloque narrativo, el número musical, tiene 33 segundos de duración y consta de un único plano. Este plano acaba fundiendo a negro y a partir de ahí el resto de la secuencia será montada a base de cortes. La oscuridad y la nocturnidad está presente en toda la secuencia. El surrealismo de las mujeres que aparecen y desaparecen de la casa de Smithy y de los números musicales que protagonizan (en este caso es el segundo de la película) otorgan una atmósfera onírica a lo que se está narrando. Al igual que en el número musical de la secuencia 031, el presente no busca el virtuosismo formal ni el lenguaje clásico de musicales. Lynch utiliza un solo plano. Y muy oscuro, únicamente iluminado por luces móviles que dejan zonas oscuras y zonas claras consiguiendo que los personajes entren y salgan de la penumbra (figura 231). La baja definición y el empaste de niveles de negro de la señal digital propician este efecto que Lynch quiere buscar.





*Figura 231. Segundo videoclip insertado en la narración. La penumbra domina la atmósfera*

En el plano sonoro, la secuencia comienza con una canción incidental que empezó al final de la secuencia anterior. Al final del número musical la estrofa que se canta dice lo siguiente:

ETTA JAMES/CANCIÓN: Descubrí un sueño en el que podía hablar...

Precisamente es lo que va a ocurrir, Sue va a llamar a Billy por teléfono. Lynch quiere subrayar el aspecto onírico además con la música incidental. Para reforzar aún más si cabe el carácter onírico la canción acaba distorsionada y con una reverberación que aleja de cualquier plano real al espectador. La imagen se funde a negro y arranca el segundo bloque narrativo de la secuencia.

Por corte, desde el negro, la imagen que se le presenta al espectador continúa siendo extremadamente oscura y si no se está en las situaciones de visionado óptimas de oscuridad es imposible ver qué ocurre. Al igual que en el resto de las secuencias oníricas de la película hasta este momento, Lynch otorga una dominante azul de iluminación (figura 232).



Figura 232. Dominancia cromática azul en penumbra para atmósfera onírica

Este azul de iluminación, reforzado en postproducción, pero no de balance de blancos no otorga frialdad sino atmósfera nocturna y onírica. Sue se levanta de la cama, lo que potencia la idea onírica. Por corte, Sue emerge de las sombras y se acerca a un teléfono. Marca un número. Los tonos de marcación y espera se distorsionan diegéticamente ya que existe un cruce de líneas que se traduce en un cruce de universos ya que la llamada que Sue está haciendo acaba en el universo de *Rabbits*. Se entiende así ya que además del montaje sonoro, Lynch lo evidencia con el corte al universo *Rabbits* por imagen. Un corte tan brusco en el plano visual como en el sonoro. Por corte, Lynch vuelve a Sue esta vez con la cámara en mano y con óptica angular para subrayar su desestabilización psíquica. Acerca mucho la cámara a su rostro para que el espectador pueda sentirlo con más facilidad (figura 232b).

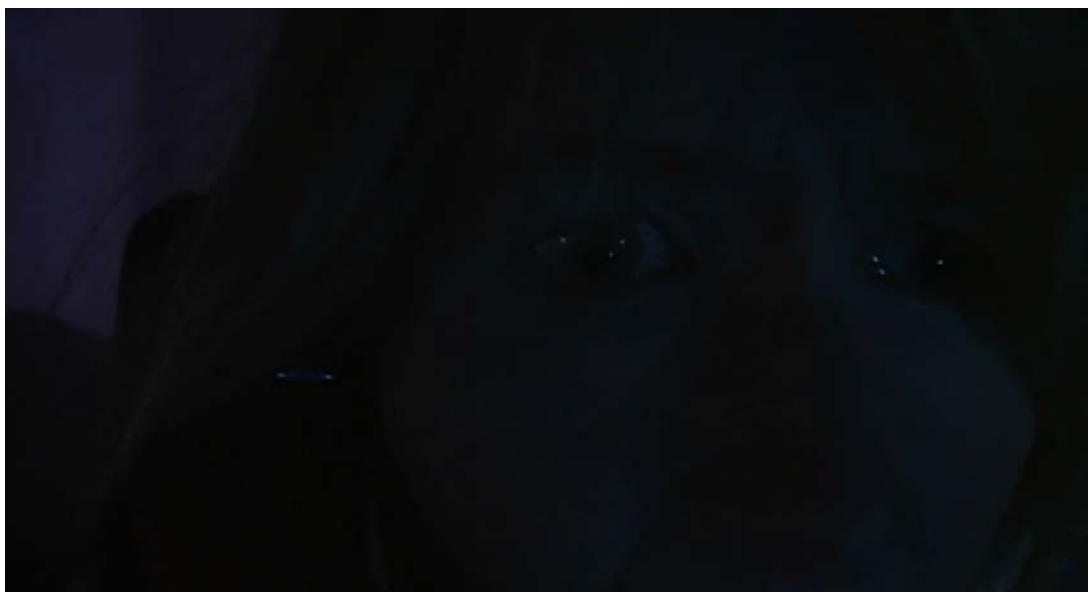


Figura 232b. Óptica angular para expresar la desestabilización emocional

SUE: ¿Billy?

Sue grita desesperada. Las risas enlatadas del lenguaje de *sitcom* del universo *Rabbits* vuelven a hacerse presente. Es como si una conciencia superior a todo lo que está ocurriendo se estuviese riendo de Sue al hacerle pasar por el calvario que le acontece. Lynch parece también querer reírse del espectador al ser consciente de que a estas alturas esté completamente perdido. Viene de montar la secuencia anterior, completamente comprensible y sin estridencias formales, para mostrar al espectador un sueño complejo y que consigue hacer aguas a toda explicación racional que pueda haber creído hallar hasta ese momento.

También la cadencia de la edición parece estar diseñada para jugar con la paciencia del espectador: El conejo Jack espera hasta 25 segundos para coger la llamada, estando pues la narración detenida durante esos 25 segundos, en los que el espectador comparte la angustia de Sue.

El plano sonoro, además del uso incidental de la canción de Etta James para explicitar que la narración se encuentra en un plano onírico, es muy elaborado. El segundo bloque de la secuencia posee una música incidental muy tenebrosa, casi de terror. Pero lo más cuidado son

los sonidos del teléfono. Con los cortes y cambios bruscos de tono Lynch quiere expresar un cruce de líneas y de universos como se ha comentado anteriormente. Son incidentales pero su presencia en el diseño sonoro está muy exagerada, alejada del realismo, para potenciar su expresividad. También se ha comentado ya el uso de las risas enlatadas en el universo *Rabbits* como apropiación cinematográfica de un recurso de lenguaje audiovisual televisivo. La secuencia acaba encadenando a negro.

#### 3.2.3.2.35. Secuencia 030B

La secuencia 034 tiene una duración de cuatro minutos y un segundo. Está montada entre los minutos 93:10 y 97:12 de la película y está compuesta por tres planos de rodaje y siete de montaje. Arranca del negro por encadenado y vuelve a un plano detalle del agujero de quemadura del cigarrillo en la seda a través del cual Nikki/Sue se puede ver universos y tiempos distintos. La narración vuelve a la secuencia 030, siendo esta la segunda vez que vuelve aquí. Una vez más, se presenta como un rompecabezas, porque aunque es un paso atrás en el tiempo de montaje, dentro de la narración es una ida hacia delante ya que Sue tiene una marca de agresión en la boca, agresión que aún no se ha producido.

Los planteamientos formales son los mismos que en la secuencia 030A salvo por una excepción: dentro del relato de Sue de su relación con el hombre que la intentó agredir, en el minuto 94:74 de la película, Lynch distorsiona la voz de Sue.

SUE: ¡Maldición!

Esta distorsión digital en postproducción de la voz de Sue no es únicamente para enfatizar el enfado, la rabia y la violencia potencial del personaje, de alguna manera incluye un elemento sobrenatural en él. La distorsión de voces y sonidos guturales de los seres

humanos es un recurso habitual en Lynch. Repetirá la distorsión más adelante cuando el espectador vea a *The Phantom* hipnotizando a Doris Side en la secuencia 037. Conviene recordar que en el cortometraje *The Grandmother* (Lynch, 1970) la distorsión de la voz de los padres del protagonista era muy similar. También lo hizo en *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) con los personajes de los ancianos reducidos, aunque en ese caso la distorsión era más aguda. Lo repetirá en la tercera temporada de *Twin Peaks* (Lynch, 2017) con los personajes de los mendigos tintados de negro que aparecen en el episodio octavo.

Sue da pistas sobre el pasado de su personaje. Sin decirlo explícitamente puede entenderse que se prostituía ya que utilizaba favores sexuales a cambio de consumo de alcohol. Otra diferencia narrativa con la secuencia 030A es que en esta secuencia si interviene verbalmente Mr. K., que pregunta si realmente mantenía relaciones con varios hombres al mismo tiempo. El grado de violencia y crudeza del monólogo va en aumento según avanza y llegando al final introduce otro elemento sobrenatural: las visiones apocalípticas de una niña. Finalmente, con un corte brusco, pasa a la siguiente secuencia.

#### 3.2.3.2.36. Secuencia 034A

La secuencia 034 se divide en el montaje en dos partes, la secuencia 034A y la secuencia 034B. La secuencia 034A dura un minuto y 35 segundos. Se inscribe entre los minutos 97:12 y 98:47. Consta de siete planos de rodaje que editados resultan 17.

Para esta secuencia se utiliza otra vez la numeración alfanumérica ya que el realizador volverá a su tiempo y espacio narrativo después de la secuencia 036.

Lynch continúa con las alteraciones temporales. El plano con el que arranca la secuencia es un *timeplapse* (paso acelerado del tiempo) de un segundo y medio de duración. La noche da paso al día de una manera acelerada. En el plano sonoro, refuerza y subraya ese paso del tiempo con un efecto de sonido no diegético que apela a ese paso del tiempo brusco.

Narrativamente cabe preguntarse, tras las alteraciones y saltos que ya ha realizado el director, si es un avance o un retroceso temporal ya que los dos podrían ser. Pasando fotograma a fotograma el plano, al durar poco más de un segundo, es imposible saber la dirección temporal.

Toda la secuencia está situada en un exterior, con iluminación natural. Siempre que se usa la iluminación natural la textura del digital se hace más presente. Los colores se saturan y la posibilidad de controlar el contraste y las exposiciones por parte del operador de cámara disminuyen así que también se alternan contrastes altos entre negros empastados y blancos muy saturados de señal de luminancia. Eso aporta esa textura entre saturada, quemada y poco definida que Lynch adopta a lo largo de toda la película como una imagen más cercana la pintura que al cine químico. Lynch vuelve a adoptar un estilo más libre y dota de esa libertad a la cámara. Vuelve a desanclarla y a no importarle la oscilación y la inestabilidad. Es una secuencia con un importante componente onírico así que ese movimiento sincopado le ayuda expresivamente. Tampoco quiere hacer demasiado explícito el onirismo, por eso sitúa siempre los planos a la altura de los ojos de los personajes que retrata, sin abusar de ópticas cortas que deformen ni de angulaciones expresionistas.

La secuencia tiene un único bloque narrativo y salvo un encadenado al final la edición es al corte. El corte en esta secuencia aporta continuidad narrativa y el encadenado abrirá la puerta a otro tiempo, espacio y dimensión.

Tras el *timelapse* pasa por corte a un primer plano de Sue.

Está relajada y contenta, es la primera vez que el espectador la ve en este estado emocional. Parece que los rastros de personalidad de Nikki han desaparecido por completo y trata de hacer la vida que le corresponde como Sue (figura 233).





*Figura 233. Nikki asume por completo la personalidad de Sue*

Sonriendo apela a dos mujeres, que son parte del grupo de prostitutas que aparecen y desaparecen de la casa de Smithy y Sue, pero con una ropa muy distinta a la que suelen llevar (figura 234).



*Figura 234. Las mujeres del universo-película también mutan sus personalidades*

SUE: ¡Eh! Miradme y decidme si me conocíais de antes.

Es una referencia a las mujeres que aparecen y desaparecen de la casa de Smithy y Sue. Cuando Nikki/Sue atravesó el umbral y se las encontró por primera vez, en la secuencia 023 (figura 235), fue lo primero que le contestaron cuando les preguntó quiénes eran.



*Figura 235.* Reminiscencias de la secuencia 023

Ellas contestan que lo harán lo que hace que Sue quede extrañada y descolocada ya que esperaba juntar una pieza del puzle y que ellas parezcan no conocerla le descuadra. Lynch utiliza un escorzo para situar en el mismo espacio a las mujeres y a Sue, dejando claro que la puesta en escena sigue siendo clásica y académica (figura 236).





*Figura 236.* Cuando la psique del personaje parece estabilizada Lynch recupera la planificación académica

Un efecto sonoro diegético actualiza el fuera de campo, un efecto acuoso. Tras ese efecto pasa por corte a un plano de Smithy, que se ha manchado con un chorro tomate (figura 237).



*Figura 237.* La mancha de sangre para evocar traumas ocultos en la psique

La mancha de tomate altera la percepción de Sue, que ve una premonición de una herida y de una muerte violenta. No es la primera vez que el espectador ve una herida en un abdomen. Ya lo hizo en la secuencia 010 con el destornillador clavado en el abdomen de Doris Side. La reacción de Sue puede tomarse pues como la percepción de un presagio violento. Cuando Sue clava su mirada en la mancha, aparece el plano encadenado como puerta a otro tiempo y espacio (figura 238).



Figura 238. La falsa herida abre un canal espacio-temporal ilustrado con transparencias de postproducción

Sonoramente, Lynch refuerza este tránsito añadiendo el efecto de sonido de disco sucio que utiliza cada vez que la narración viaja al pasado en Polonia, cuando Nikki/Sue mira a través de la quemadura de cigarrillo. La imagen resultante de la fusión de la mancha y el primer plano de la actriz que interpreta a *Lost Girl* es completamente pictórica.

Después de otro primer plano de Sue, Lynch devuelve, esta vez por corte, la acción al espacio donde está *Lost Girl* (figura 239).

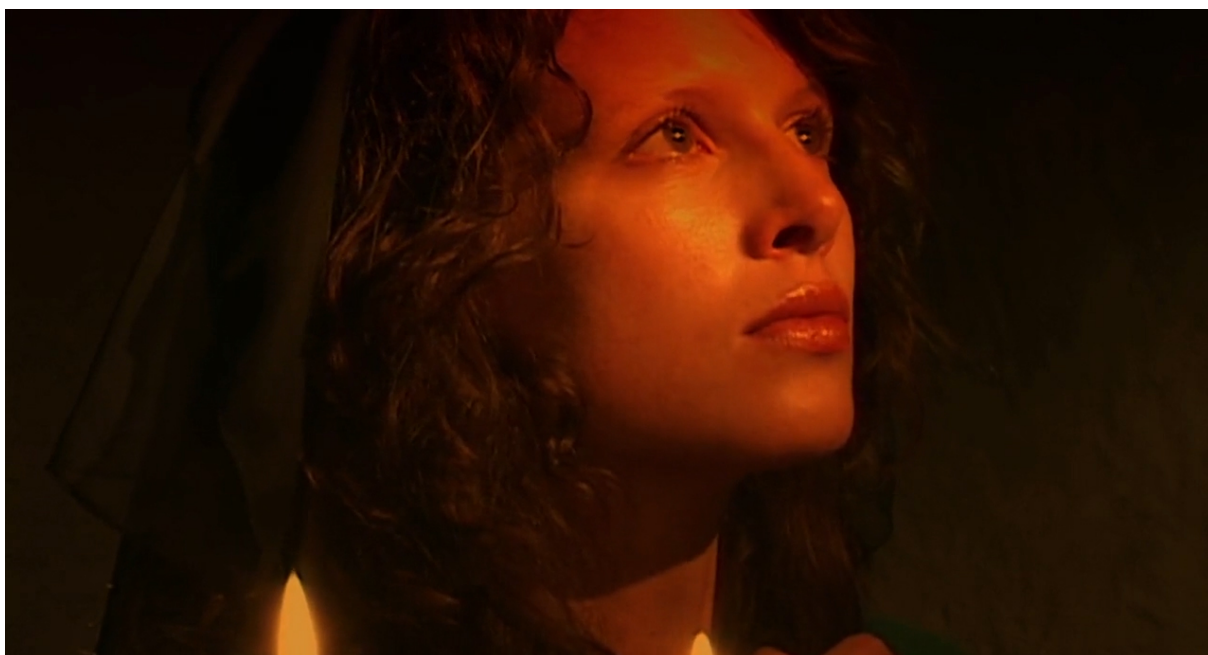


Figura 239. Tránsito interdimensional concluido que deriva en un primer plano pictórico de inspiración mística en el que *Lost Girl* aparece rezando

LOST GIRL: Aleja de mi este sueño perverso que ha atrapado mi corazón.

El diálogo tiene dos referencias claras, una al sueño, al onirismo y sobrenaturalidad que pueblan toda la narración y la otra al cautiverio de su alma: efectivamente el personaje de *Lost Girl* está atrapado en una dimensión y espera a ser liberado.

Además de los citados efectos de sonido, cabe señalar dentro del plano sonoro general de la película, que Lynch mezcla una música inquietante que reforzaría también esa atmósfera extraña que roza lo onírico. También incluye efectos sonoros de aviones pasando cerca del jardín donde se desarrolla la secuencia. Estos efectos diegéticos serían para recalcar el lugar nada privilegiado donde viven, muy alejado de los lujos que disfrutaban sus dobles fuera de la ficción.

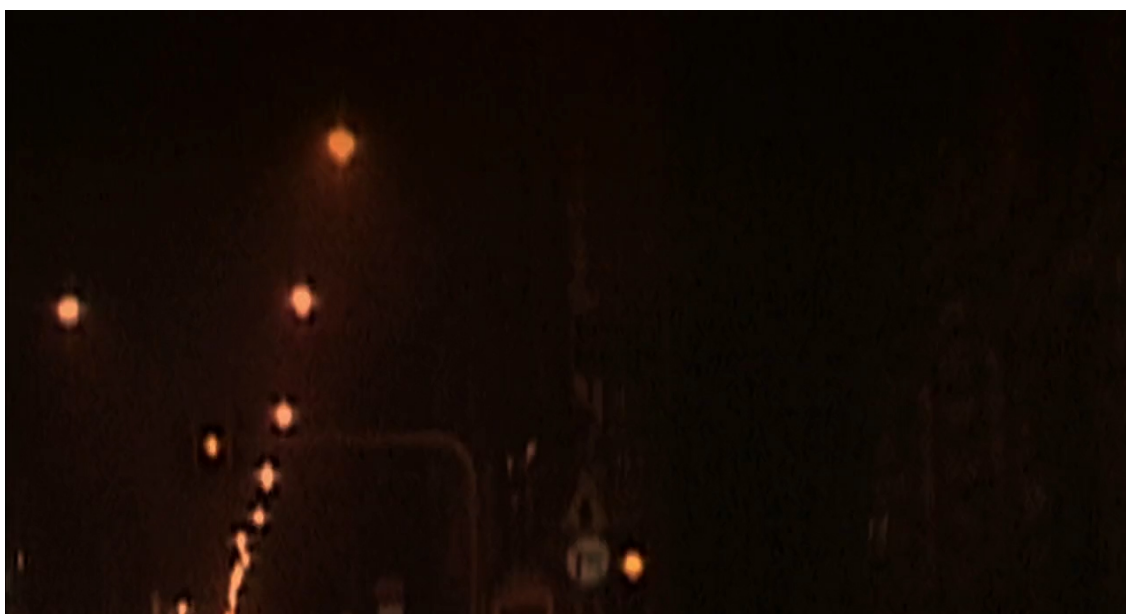
Para finalizar la secuencia, Lynch aguanta el primer plano de reminiscencias religiosas durante varios segundos y funde a negro. Una música incidental oscura y siniestra cabalga con la secuencia siguiente y ayuda a facilitar el tránsito de montaje con la secuencia siguiente.



### 3.2.3.2.37. Secuencia 035

Esta secuencia dura un minuto y 39 segundos. Está montada entre los minutos 98:47 y 100:26. Se compone de ocho planos de rodaje y montaje. Viene con la música de la secuencia anterior cabalgada y con el efecto de sonido de la suciedad reproducción analógica. Según avance la acción, la música incidental variará y subrayará la oscuridad de la secuencia.

El primer plano de la secuencia corresponde a unas imágenes nocturnas de una ciudad en la época actual (figura 240). Las imágenes están grabadas con muy poca luz. El viraje de color propio de grabar con digital a la luz de las farolas en exterior es parecido al viraje que utiliza Lynch para los viajes en el tiempo a Polonia del pasado, pero el urbanismo que se muestra es del presente.



*Figura 240. Imagen casi no figurativa y distorsionada para representar la urbe en la actualidad*

La textura digital vuelve a dar una imagen poco definida y más cercana a la pintura. Dada la oscuridad extrema de esta secuencia para poder analizar sus imágenes ha sido necesario además de exportarlas en su versión original, forzar la exposición de la imagen al



máximo para poder desentrañar qué ocurre, en qué interiores sitúa el realizador la acción y qué actores interpretan a los personajes (figura 241).



*Figura 241.* Arriba, el plano original casi negro por completo. Abajo, el plano con los niveles forzados para descubrir la información oculta en la penumbra

Por corte pasa a un espacio similar al que sube Sue en la secuencia 030A. Una mujer de la que apenas se distingue el rostro por la oscuridad de la iluminación sube como Sue, punzón en mano, a una estancia. El planteamiento formal es muy parecido que el de aquella secuencia: planos de situación picados y planos subjetivos contrapicados, todos ellos en movimiento rodados con la cámara en mano para transmitir inestabilidad e inquietud.

La actriz es Karolina Gruzka, que interpreta a *Lost Girl*. El peinado podría hacer creer que es la pareja del *doppelgänger* de Smithy/Piotrek/*The Man*, con lo que Lynch descubre que existen más versiones de *Lost Girl*. Si es su mujer, el espacio debería ser Polonia en el pasado pero la señalética que de flechas que aparecen las paredes indican un tiempo presente, con lo que los tiempos pueden haberse mezclado.

La oscuridad continúa apoderándose de toda la secuencia. Por corte, el espectador ve que el personaje del punzón entra a un cuarto. La cámara se convierte en subjetiva y se mueve alrededor de la estancia . Forzando los niveles se puede saber que es el interior de una de las fábricas polacas que aparecen en el documental *Lynch(One)* (Jason S.,2007) que Lynch viajó a fotografiar y en las que rodó material para *Inland Empire* (figura 242).



Figura 242. Arriba el plano original. Abajo con los niveles manipulados para hacer emerger lo que esconde la oscuridad

La imagen funde a negro y del negro encadena a un trávelin hacia delante en el que la cámara en mano refuerza la inestabilidad del momento. *Lost Girl* entra en crisis y está desesperada en el suelo (figura 243).

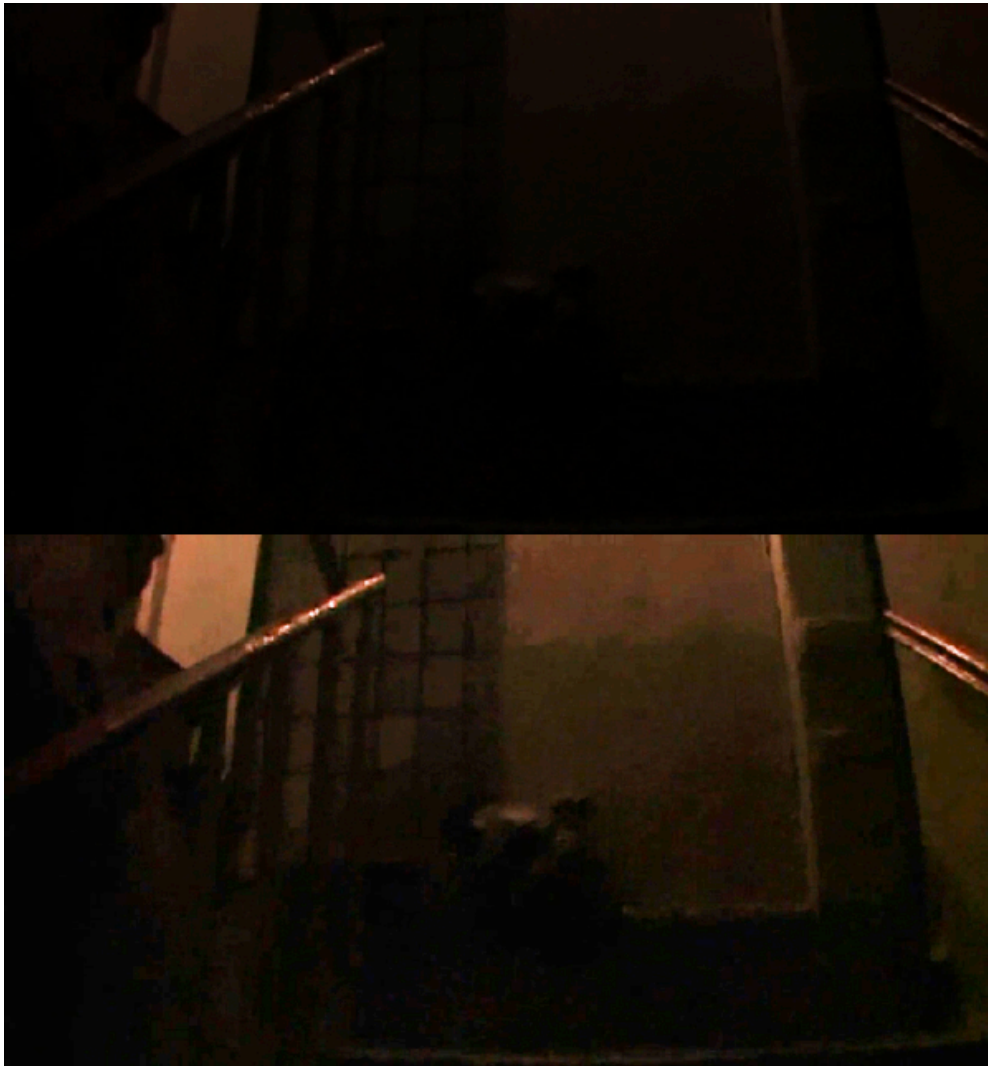


Figura 243. Arriba el plano original. Abajo el plano manipulado para posibilitar su análisis

Por corte, pasa al espacio donde la mujer de *The Man* quedó de espaldas sin resolverse su identidad. Podría ser la clave para dictaminar que es efectivamente un *doppelgänger* de *Lost Girl*.

Existe una media ruptura de la cuarta pared con la intervención de una de las mujeres que aparecen y desaparecen de la casa de Sue. Mira a cámara y pregunta al espectador/Sue quién es ella (figura 244).



Figura 244. Apelación directa al espectador

Por eso la ruptura es parcial porque aunque mire al espectador y quiera darle pistas generando preguntas, la apelación es a Sue que es quién observa a través de la quemadura de cigarrillo. Una vez más Lynch quiere que la experiencia del espectador sea la experiencia de su personaje principal y los identifica a los dos en la misma apelación con esta subjetividad/ruptura de la cuarta pared.

Un encadenado muestra que se ha cometido un asesinato. *The Man* yace en el suelo sangrando. Se sobreentiende que ha sido asesinado por su mujer, *doppelgänger* de *Lost Girl*, y más adelante se verá que *The Phantom* es quién orchestra todas las maldiciones, hipnosis y asesinatos ya que *Lost Girl* le engañaba con *The Man*. La narración llega a su punto de

complejidad más alto. Lynch lo expresa también con una amalgama de imágenes encadenadas con las que cierra la secuencia (figura 245)



Figura 245. Amalgama de sobreimpresiones para enfatizar la superposición de universos, tiempos e identidades

#### 3.2.3.2.38. Secuencia 036

La secuencia dura tres minutos y tres segundos. Comienza en el minuto 100:26 y acaba en el 103:29. Consta de 7 planos de rodaje y 28 de montaje.

Tiene dos bloques narrativos, el primero es una conversación entre *The Phantom* y *Lost Girl* y el segundo es una vuelta al lugar donde esta permanece encerrada viendo todo lo que ocurre. Siendo consciente del asesinato y ahora el espectador conociendo que es la persona que asesinó a su marido bajo el influjo de *The Phantom*.

Como se sitúa en Polonia en el pasado Lynch utiliza el mismo viraje cromático: el rojo saturado proveniente de la iluminación natural del exterior de la calle noche en un rodaje en digital. Para enfatizar la idea de pasado y de que es algo que personajes de la película están viendo, incluye de nuevo ligeros parpadeos de oscuridad en la imagen como si fueran defectos de una proyección antigua, lo que se conoce en el lenguaje profesional como *flickeo*. Para



forzar la idea de poca iluminación, en postproducción se han subido los niveles lo que le ha dado un poco de grano a la imagen.

La secuencia no tiene música y es extraño que no incluya el efecto de sonido de la suciedad analógica de reproducción porque es algo que había hecho hasta ahora. Quizá es para reforzar la crudeza de la secuencia y que sean los actores los que expresen sin más barroquismos externos. Los sonidos diegéticos como pasos o respiraciones, eso sí, están muy presentes en la mezcla final.

La secuencia arranca con un plano que sigue cámara en mano los pasos de *Lost Girl* por la calle. La cámara se mueve, es un plano de intención más *amateur* que profesional. Lynch quiere moverse libre y sin ataduras en esta secuencia.

Por corte pasa por un plano general ligeramente picado, más por composición y por puesta en escena que por intención expresiva, que muestra el encuentro entre *The Phantom* y *Lost Girl*. A partir de aquí, en este primer bloque desarrolla una conversación entre ambos que Lynch resuelve con un simple plano/contraplano por corte. El tamaño de los planos de ambos personajes es un primer plano parecido, luego los dos tienen la misma relevancia en la secuencia. La cámara se mueve pero de una manera estable, siguiendo los posibles movimientos de los personajes. Siempre está a la altura de los ojos, sin angulación y sin ópticas angulares. Esto potencia que sea, como se ha explicado antes, que sea la interpretación de los actores la que lleve el peso de la narración (figura 246).





Figura 246. La dominancia cromática roja apoya la puesta en escena basada en primeros planos

Mantienen una conversación de la que se deduce el carácter controlador, celoso y violento de él y el miedo que provoca en ella. *The Phantom* le revela que ha habido un asesinato, de una persona que ella conocía porque les había visto juntos. Ella iba a su encuentro y ese hombre sin identidad, *The Man*, ha sido asesinado.

Por corte, pasa a un negro del que encadena un plano que da comienzo al segundo bloque de la secuencia. El plano sonoro en este caso si está coloreado con música incidental

para subrayar la atmósfera de misterio que existe. Lynch muestra la violencia una vez más en esta película con detalle cercano al *gore* (figura 247).



Figura 247. Nueva representación de violencia explícita

*The Man*, doble de *Smithy* en otro universo y de *Piotrek* en otro, yace muerto y con una herida en la cabeza de la que emergen parte de sus vísceras. Lynch utiliza de nuevo un plano más cercano a los circuitos *amateur*, ya que mueve la cámara de manera torpe e inestable sobre el cuerpo. *Lost Girl* observa la escena acongojada. Sea ella su esposa o su amante, el hombre que quiere está muerto. Y puede haberle asesinado ella. Se mezclan los sentimientos de tristeza y culpa. Para pasar a este espacio Lynch no solo encadena la imagen provocando otra compleja amalgama sino que lo enfatiza aún más mezclando un *flare* en postproducción (figura 248).

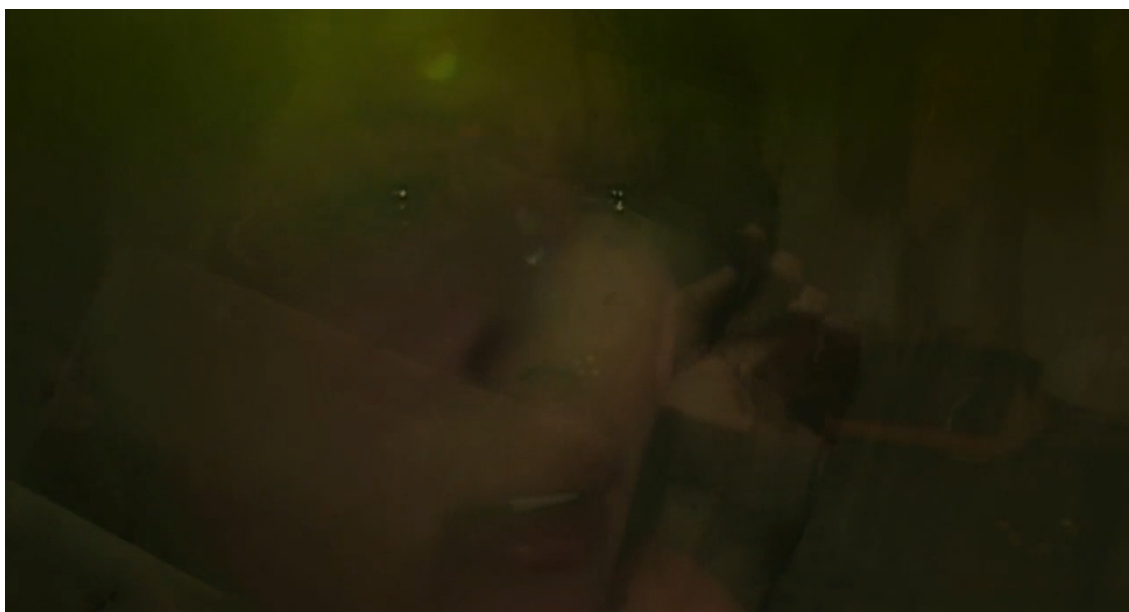


Figura 248. Reiteración en los *flares* como recurso estilístico

#### 3.2.3.2.39. Secuencia 034B

Tiene una duración de dos minutos y 10 segundos. Dentro de la película se inscribe entre los minutos 103:29 y 105:39. Consta de 17 planos de rodaje y 26 planos de montaje.

La acción vuelve a donde se quedó la secuencia 034A. Aparecen más personajes, acreditados al final como *Circus Man* (hombre de circo), que se unen a la fiesta en el jardín de Smithy y Sue. El tono surrealista de la secuencia, que cabe recordar comenzó onírica en su primera inserción en el metraje de la película, va en aumento. Los personajes se vuelven violentos, uno de ellos, Koz Kakawski, interpretado por Stanley Kamel, se pelea con otro por un martillo sin ninguna justificación narrativa más allá de crear una atmósfera extraña y onírica. Es una secuencia explicativa que ayuda a que el espectador ate conceptos dentro de la trama principal de la película y justifica el viaje a Europa del Este del personaje de Smithy, relacionándolo directamente con sus *doppelgängers* polacos Piotrek y *The Man*. Muy lejos está de Lynch la voluntad de dejar todo claro al espectador así que aunque aquí le explique cosas, lo hace de una manera extraña, extravagante y surrealista.

Si bien la identificación explícita de Nikki/Sue la realiza a través del uso subjetivo de la cámara en otras secuencias, en este caso lo hace a través de sus líneas de diálogo: en este fragmento sus líneas de diálogo son únicamente interrogaciones. Nikki/Sue plantea directamente estas preguntas pero el destinatario final de las respuestas es el espectador.

SUE: ¿Quién es esta gente?

SUE :¿Qué?

SUE: ¿Qué tiene eso que ver contigo?

A través de estas preguntas Lynch da, en boca de Smithy, respuestas al espectador: se une a este grupo de circo y viaja a la región báltica a cuidar de sus animales. El dato de la región báltica no es solo importante por las conexiones entre Smithy, Piotrek y *The man*. Lo es también porque la locución con la que arranca la película indica que AXXON N. , donde se supone que están encerrados, se emite desde la región báltica.

La secuencia contiene parecidos formales y de contenido a *Out Yonder Theeth* (Lynch, 2007), *Out Yonder Neighbour Boy* (Lynch, 2008) y *Out Yonder Chicken* (Lynch, 2007) una serie de cortometrajes digitales de Lynch para su *web*: la violencia de la secuencia, la presencia de momentos absurdos, la dirección artística de los *sets* intentando recrear un patio de una casa típica de familia de clase media baja de raza blanca americana, coloquialmente en inglés *white trash* (basura blanca), y también el vestuario de los personajes, con la gran importancia de los gorros de lana (figuras 249 y 250).



*Figura 249. Semejanzas entre Inland Empire (Lynch, 2006) y Out Yonder Teeth (Lynch, 2007)*



Figura 250. Semejanzas entre *Inland Empire* (Lynch, 2006) y *Out Yer Neighbour Boy* (Lynch, 2008)

También existen similitudes con *Crazy Clown Time* (Lynch, 2011), vídeo musical que realizará Lynch cinco años más tarde de *Inland Empire* para un tema musical propio de mismo nombre. En él también se desarrolla una barbacoa igualmente surrealista y con una atmósfera violenta como muestra la figura 251.

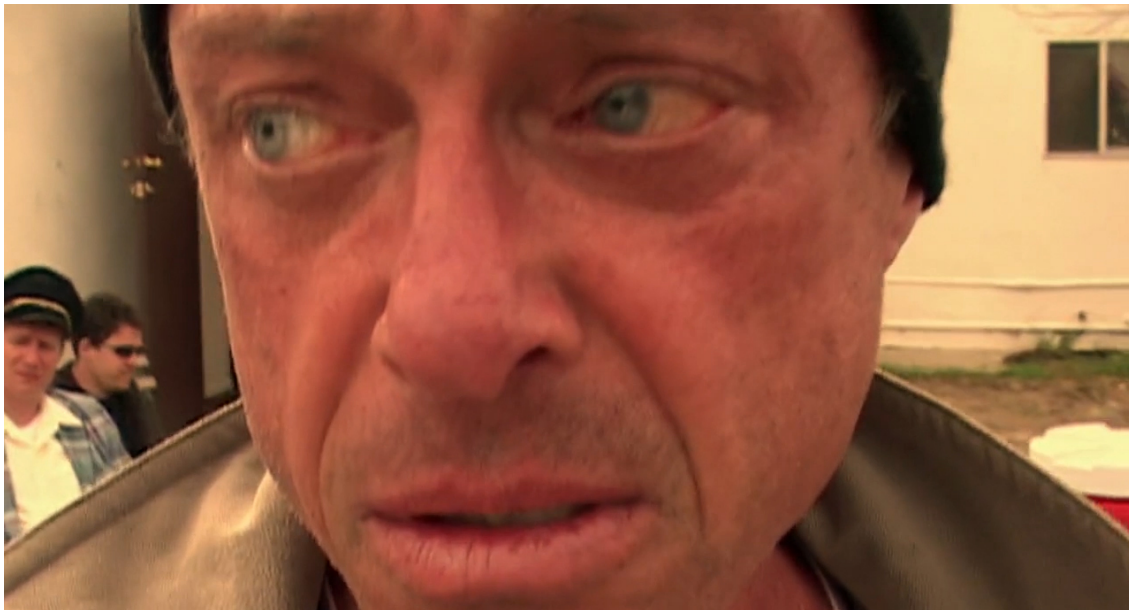




Figura 251. Semejanzas estilísticas entre *Inland Empire* (2006) y *Crazy Clown Time* (Lynch, 2012)

La puesta en escena es funcional: planos generales para situar la acción general y posición de personajes y planos cortos para dar voz a los personajes que intervienen. Es la primera aparición de Gordy, interpretado por el productor del equipo de Camerimage, Marek Zydowicz, un personaje que tendrá relevancia más adelante

La realización tiene dos partes diferenciadas. Durante la primera parte de la secuencia en la que Sue asiste al extravagante comportamiento de los hombres del circo, las cámaras se mueven y oscilan al estar llevadas en mano. Esto refuerza la atmósfera onírica y surreal. Para resaltar la extravagancia de la tropa circense, para los primeros planos Lynch se acerca mucho a los rostros de los personajes con ópticas angulares, que los deforman y los dejan en el centro de la atención del espectador. La señal digital y su saturación cromática deja las pieles de los personajes muy enrojecidas y con una textura muy cruda que refuerzan su agresividad psicológica (figura 252).



*Figura 252. Saturación de la señal cromática roja propia del digital que ayuda a construir la psicología del personaje*

Llegados al punto en el que Smithy explica a Sue quiénes son y por qué se va con ellos, la cámara se estabiliza y se ancla al trípode. Este pequeño momento de estabilidad formal coincide con la estabilidad narrativa, la explicación. Los primeros planos de Sue y Smithy están tomados con teleobjetivo desenfocando levemente el fondo y haciendo de la psicología de sus personajes algo más afable que la de los hombres del circo.

En el plano sonoro, la música está mezclada a un nivel muy alto. Lynch opta por dar mucha presencia a la partitura incidental por lo oscuro y sugerente de ella, porque refuerza la atmósfera onírica y surreal. También se mezcla a un volumen muy alto, tanto que en la pelea hay un momento que se pasa de nivel y rompe con una distorsión, para enfatizar la crudeza del momento.

El montaje es lineal y por corte. La puesta en escena funcional le exige al realizador no efectuar cortes bruscos pero en la pelea existe un salto de montaje que rompe la continuidad de un plano. Este *jump cut* (salto de montaje) como se conoce en la jerga de edición, refuerza la idea de movimiento y brusquedad de la secuencia.

Al final de ella pasará a la siguiente sirviéndose de una superposición, que entra por encadenado, de una acróbata de circo que da vueltas sobre ella misma. Lynch podría haber elegido otra figura circense pero el movimiento circular tiene mucho sentido usarlo dada la estructura laberíntica de la película.

#### 3.2.3.2.40. Secuencia 030C

La secuencia 030C dura dos minutos y 57 segundos, consta de 11 planos de montaje que son seis de rodaje y se inscribe entre los minutos 105:39 y 108:32 de la película. La secuencia es una vuelta al espacio y tiempo de las secuencias 030A y 030B. Viene del encadenado de la secuencia anterior con la imagen de la acróbata superpuesta (figura 253).

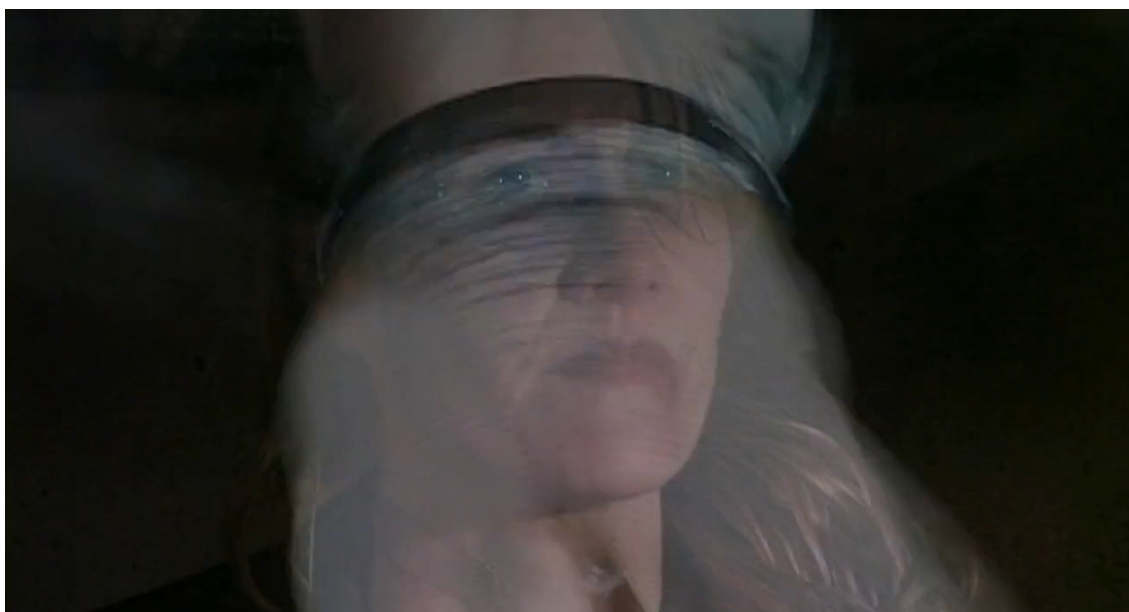


Figura 253. Uso de sobreimpresiones para aunar dos tiempos narrativos en el mismo relato

Sue continúa el relato de su vida sentimental y por primera vez hace referencia explícita a Smithy.

SUE: El cabrón se fue a un puto agujero de mierda de Europa del Este.

Sue continúa el relato aportando datos sobre las capacidades sobrenaturales y la peligrosidad del personaje de *The Phantom*, al que se sitúa esta vez en el tiempo presente y no en la Polonia del pasado, y con el que coincide Smithy, el *doppelgänger* de *The Man*. También comenta la existencia de una hermana de *The Phantom*, que aparecerá al final de la película, una asesina con una pierna amputada.

No hay que olvidar que esta secuencia, este monólogo sin fragmentar, es el origen de la película y fue grabado en primera instancia sin todas las adiciones de montaje que a continuación se explican. Puede decirse que es la piedra angular de la película. Y precisamente en este fragmento del monólogo es en el que se descubre el antagonista principal y se explica su origen y psique. Precisamente porque la información que revela es de



vital importancia Lynch cree necesario alterar formalmente el monólogo como no había hecho en las secuencias 030A y 030B y superpone en montaje la narración de los hechos que cuenta Sue. Podría haberse resuelto con un montaje en paralelo de las dos acciones, la verbal y la de su contenido. Pero la secuencia original es tan importante para Lynch que no quiere perderla de vista y por eso sobrepone (figura 254) los planos aun a riesgo de que la imagen se vuelva una amalgama oscura debido a la poca definición digital y a la escasa iluminación artificial que utiliza.



*Figura 254.* La sobreimpresión continúa para no perder nunca el monólogo de Sue de la imagen

Otro aspecto que varía con respecto a los fragmentos 030A y 030B es el uso de la música incidental. Continúa la música de la secuencia anterior para reforzar el carácter sobrenatural del personaje de *The Phantom*. El resto del planteamiento formal es el mismo que en los fragmentos anteriores, dando Lynch todo el protagonismo a Laura Dern, dejándola casi la totalidad de la secuencia en pantalla.

#### 3.2.3.2.41. Secuencia 037

La secuencia dura cinco minutos y 15 segundos. Consta de 76 planos de montaje que en realidad son 36 de rodaje. Se inscribe entre los minutos 108:32 y 113:47 de la película. Posee dos bloques narrativos diferenciados. En el primero, Nikki/Sue intenta ver a través de la quemadura de cigarrillo y como no ve nada decide salir en busca de Billy convertida en Sue. El segundo bloque corresponde a la llegada de Sue a casa de Billy y su enfrentamiento con su esposa, Doris, que recuerda la hipnosis a la que le sometió *The Phantom* para asesinar a Sue. En el primer bloque narrativo, Lynch monta dos acciones en paralelo. Por una parte *The Valley Girls*, las mujeres que aparecen y desaparecen de la casa de Smithy y Sue, escuchan música en el salón, una canción oscura de *drum'n' bass* (batería y bajo) con una voz siniestra y distorsionada. La música es pues, diegética. Compone la acción con dos planos generales del salón, los dos picados pero sin usar esta angulación de una manera expresiva, simplemente para poder tener más campo de visión. Entre ambos planos, por cortes, introduce la acción de Sue intentando repetir el ritual de la quemadura de cigarrillo. No ve nada, está todo a oscuras. La cámara se mueve, está en mano, signo de la desestabilización que va a sufrir el relato. Lynch hace un juego poético al equiparar, cortando en montaje, la quemadura de cigarrillo con la pupila de Sue. Son dos orificios para ver. Lynch vuelve al lenguaje menos académico e industrial. Para el primerísimo primer plano del ojo de Sue (figura 255) utiliza un *zoom out* y



posiblemente ampliación del plano en postproducción, ya que la imagen está algo más sucia que el resto.



Figura 255. Plano detalle ampliado en postproducción

En el momento del parpadeo, Lynch aprovecha para cambiar por corte al siguiente plano, como si se guiara por el manual de montaje *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (Murch, 2001) que sugiere que es el momento perfecto para hacer el corte, el parpadeo del espectador. La imagen es muy oscura, casi imperceptible por la cantidad de negro que hay. Podría haber utilizado iluminación adicional para reforzar pero parece evidente que su intención es sumir al espectador en una imagen irreal, poco definida, ayudado por la textura y la baja definición del digital. La dominancia cromática es azul, no por frialdad sino para evocar la noche y lo onírico. Al salir Sue de casa, Lynch mezcla un efecto de sonido de silbato de tren. No se ve la procedencia pero es diegético ya que es también el sonido de la casa del universo *Rabbits*, con lo que Lynch liga los universos una vez más, a través del sonido.

Lynch monta dos planos de transición entre los dos bloques narrativos, lo hace por encadenado y por corte. El primero, un barrido panorámico desde las colinas de Hollywood, que termina alterándolo digitalmente. La transición no es solo visual ya que la música también cambia a una de tono más intrigante y menos oscura. Cuando la acción llega a la casa de Billy existe un plano que puede llevar al equívoco narrativo, se trata del primero de este bloque. La cámara se mueve como indicando una subjetividad de alguien que merodea por los alrededores de la mansión, una mansión muy parecida a la de Nikki y Pyotrek en su universo. Esta subjetividad no queda clara ya que Sue llega después y desde el coche en el que va, asumir que es ella no tiene sentido.

Los planos del interior del coche son muy oscuros, casi negros. Salvo por un deseo profeso de sumergir al espectador en esa negrura, narrativamente podrían haberse eliminado del montaje sin consecuencias. Lynch contrapica la cámara y la acerca mucho al rostro de la actriz para deformar su expresión. Esto no puede ser más que la voluntad de dejar claro una vez más que en este rodaje ciertas convenciones dan igual y si la cámara le permite meterse en un coche con esa angulación sin necesidad de luz no diegética, pues lo aprovecha y rueda el plano aunque se vea poco. Estilísticamente no pierde coherencia, pero tampoco aporta a la narración.

Por corte, Lynch comienza a seguir Sue con la cámara en constante movimiento salvo en el plano del exterior de la puerta y el de las luces de seguridad. El resto de planos de lo que queda de secuencia la cámara se mueve libremente y sin ataduras por un decorado natural que no necesita ser iluminado artificialmente. El pequeño tamaño de la cámara hace posible esta libertad de movimiento, con una cámara de cine el proceso habría sido mucho más costoso y complicado. De hecho, muchos de los encuadres que siguen a continuación hubieran sido recompuestos debido a desenfoques, movimientos bruscos o salidas de cuadro de partes imprescindibles para expresión de un actor, como sus ojos. Para Lynch parece que todo es

susceptible de encontrar su puesto en montaje. No es que deje cosas al azar, es que está en continua búsqueda y no quiere desechar nada. Así lo refleja en el documental *Lynch 2* (Anónimo, 2007) cuando le espeta a los operadores de cámara que siempre sigan rodando pase lo que pase.

Cuando Sue llega a la casa, las luces de seguridad se encienden. Este plano sirve también al realizador para volver a cambiar el diseño sonoro, ya que elimina de golpe la música y lo deja todo en manos del sonido ambiente (retocado ya que en el interior de la casa mezcla sonidos de grillos para reforzar el ambiente nocturno) y los diálogos.

Sue accede al salón que el espectador ya conoce porque vio a Nikki y Devon rodar una secuencia en él. Allí está Doris Side con sus hijos en una actitud y vestuario muy diferentes a su primera aparición en la sala de interrogatorios. Mucho más formal y calmada. Comienza una discusión en la que Sue se declara a Billy y le pregunta si recuerda algo. Se refiere a sus encuentros sexuales. Le dice que algo va mal. La secuencia se torna muy tensa y violenta y Lynch opta por utilizar un montaje de planos/contraplanos de los tres personajes colocando la cámara muy cerca de ellos (figura 256), con una óptica angular que les deforma y convierte en agresivos y desequilibrados. Si a esto se suma una dominancia cromática roja, la tensión se hace fuerte y creciente.



*Figura 256.* Puesta en escena basada en la opresión de la cámara al actor

El clímax de la secuencia es una serie de bofetadas que Doris propicia a Sue.

La secuencia incluye un *flashback* (análepsis, salto hacia atrás en la narración, se utilizará siempre *flashback* porque es el término utilizado en el mundo profesional) que Lynch monta por encadenado. Se trata del recuerdo de la hipnosis a la que *The Phantom* somete a Doris Side y que ella ya contó en la secuencia 010. Para el plano de *The Phantom* Lynch vuelve a desencuadrar los ojos del personaje (figura 257), haciendo que este se centre en su maldición oral. En este sentido vuelve a usar una distorsión de voz como la comentada en la secuencia 030B.



Figura 257. Composición de plano elidiendo la mirada del personaje. El *flare* reaparece porque la atmósfera es sobrenatural

En el plano puede apreciarse un pequeño resto de *flare* una vez más, que remite también a lo fantástico, lo onírico y en este caso lo sobrenatural. La música inquietante vuelve a hacerse presente.

Conforme avanza la secuencia, la cadencia de los cortes va haciéndose más corta, para ganar en intensidad y tensión. Lynch utiliza un *trávelin* compensado, efecto visual resultante

de mezclar un *zoom out* con un trávelin hacia delante. También se le conoce como efecto vértigo por la sensación que provoca la descompensación de perspectivas y porque se utilizó en la película del mismo nombre de Alfred Hitchcock. Es un recurso muy habitual y llamativo, usado por ejemplo en películas como *Vertigo* (Hitchcock, 1958), *Jaws* (Spielberg, 1975), *Poltergeist* (Hooper, 1982) o *La Haine* (Kassovitz, 1995). Finalmente el último plano de la secuencia funde a negro porque la secuencia siguiente es de un tono muy dispar a este y necesitan ser separadas.

#### 3.2.3.2.42. Secuencia 038

La secuencia 038 consta de 16 planos de rodaje y 24 de montaje. Dura dos minutos y 36 segundos y se inscribe entre los minutos 113:47 y 116:24. Es una secuencia que posee un único bloque narrativo y está montada linealmente por corte.

Abre de negro con un trávelin hacia delante que hace avanzar al espectador por una carretera en malas condiciones por un bosque de Europa del Este. La cámara es completamente inestable, siendo el movimiento muy exagerado para identificarse como consecuencia del mal estado del firme.

Por corte sitúa la acción dentro de un coche en el que van un chófer, Smithy y Janek. El espectador apenas puede recordar a Janek ya que su aparición en la película fue al principio en la secuencia 004 en la que mantiene una conversación con *The Phantom*.

Janek y su chófer llevan a Smithy a una caseta dentro del bosque. En la iconografía Lynchiana, los bosques son los lugares donde habitan los seres sobrenaturales, como por ejemplo ocurre en *Twin Peaks* con la guarida roja que aparece y desaparece. De hecho, *Visitor#1* comenta a Nikki al principio de la película que su casa está en el bosque. La figura 258 muestra el plano subjetivo del coche adentrándose en el bosque.





Figura 258. El bosque como hogar de lo sobrenatural

El ambiente es inhóspito: casetas y talleres cubiertos de chapa metálica en medio del bosque. Smithy ha ido a buscar a *The Phantom* pero solo encuentra a Gordy. Mantienen una conversación en polaco en la que Gordy le desvela que *The Phantom* se ha marchado a Inland Empire, el barrio de Los Ángeles que da nombre a la película. Janek les observa. Parece que tiene interés en que Smithy encuentre a *The Phantom*.

Lynch realiza toda la secuencia cámara en mano sin muchas estridencias salvo un *zoom in* a la cara de Janek para reforzar su importancia. Una vez más este estilo tan libre y ágil roza lo *amateur* pero la puesta en escena es eficaz ya que consigue situar al espectador en el triángulo de personajes y otorga primeros planos cada vez que uno tiene algo que decir. Y aunque se muevan por llevar la cámara sin anclar, no aberran sus rostros ya que utiliza ópticas largas, lo que también propicia un movimiento de oscilación más acusado, ni utiliza angulaciones de cámara que deformen la perspectiva. El verde está muy presente, no como viraje de color sino diegéticamente (figura 259).



*Figura 259.* Puesta en escena basada en primeros planos sin aberrar pero rozando el salto de eje. La dominancia cromática se erige verde

Hay que recordar que en los primeros momentos en los que la narración entraba dentro del universo de la película que se estaba rodando, el verde era denotativo de esa realidad. Ahora que ese fragmento, aunque el espectador no lo sepa aún, está concluyendo, Lynch vuelve a hacerlo presente situándolo detrás de los personajes. Ese verde no es casual, hay que forzarlo en rodaje y en postproducción ya que con la luz con la que está grabada la

secuencia, el color que más se satura, como puede apreciarse es el rojo de los rostros de los personajes.

En el plano sonoro, la secuencia arranca con un sonido de viento mezclado muy presente que se convierte casi en música extradiegética que aporta una atmósfera fantasmal al adentrarse en un bosque tan inhóspito. Conforme avanza la secuencia, la música va haciéndose más presente y subrayando mucho más la atmósfera de misterio que quiere lograr el realizador.

#### 3.2.3.2.43. Secuencia 039

La secuencia dura 33 segundos y consta de 3 planos de rodaje y de montaje. Dentro de la película se inscribe entre los minutos 116:24 y 116:58.

La secuencia es un interludio narrativo. Después de una secuencia explicativa como la anterior y que sí que hacía avanzar la narración Lynch introduce una secuencia onírica, pesadillesca. La secuencia anterior concluía con una conversación entre personas del circo. Para arrancar la secuencia utiliza una pintura de un payaso con un corte sinestro para ligarla con la anterior, aunque el montaje por corte la separa narrativamente. Al darse la libertad de cortar la narración, también se da la libertad de utilizar formas más libres de realización que las académicas: utiliza un *zoom out* cámara en mano para pasar de un primerísimo primer plano del rostro del payaso a un primer plano. Durante el movimiento de lentes, comienza a encadenar, muy lentamente, un plano general.

Es una escena nocturna, iluminada con un foco de proyección móvil que pretende hacerse pasar por una linterna. La movilidad del haz de luz además de ser una libertad plástica también introduce un elemento sobrenatural: ¿de dónde viene esa luz y quién la maneja? Los otros momentos que utiliza la linterna para iluminar tienen relación con la hipnosis pero en ese caso teóricamente es una licencia creativa derivada de la libertad que

ofrece el proceso digital. Cuando Nikki/Sue acabe con *The Phantom* en la secuencia 048, también estará iluminado por una linterna.

La luz centra la atención sobre Nikki/Sue corriendo entre la tiniebla de la intrincada estructura cinematográfica. Nikki/Sue pasa de estar en un plano general a un primer plano acercándose a cámara. Lynch juega con las velocidades del plano en postproducción, ralentizando la carrera al comienzo y acelerándola al final para reforzar la idea de irrealidad. La óptica está en una posición angular así que al acercase se deforma su rostro, lo que narrativamente suma en la intención del tono de pesadilla. La secuenciación del plano se describe en la figura 260.





*Figura 260.* La pesadilla emana del circo a través de una transparencia

El encuadre resultante es muy parecido al que se reproducirá en la secuencia 048, cuando su rostro se superponga con el cuerpo de *The Phantom* (figura 261).



Figura 261. *Collage* de postproducción. Rostros deformados superpuestos

Por corte, Lynch pasa a un primer plano de Nikki/Sue con una forma muy distinta a los dos anteriores de la secuencia: estable, sin deformar e iluminado sin estridencias formales (figura 262).



Figura 262. Acaba la pesadilla de Nikki/Sue y esta parece recuperar la consciencia gracias a la estabilización de la realización



En el plano sonoro, Lynch mezcla una música inquietante para provocar terror, cercana a un sonido distorsionado y mantenido en el tiempo, con efectos de sonido de carrera ralentizada para subrayar la dilatación temporal que propone y con un sonido de viento que se presenta cada vez que algo sobrenatural va a ocurrir dentro del universo AXXON N. Cuando llega al primer plano la mezcla musical sube repentinamente. La intención es provocar un susto y sobresalto al espectador o *jumpscare*, como se conoce en la jerga profesional. La música se mantiene hasta el final de la secuencia para remarcar que aun habiendo salido del estado onírico aún hay reminiscencias de la pesadilla en Nikki/Sue.

#### 3.2.3.2.44. Secuencia 040

Tiene una duración de dos minutos y veintiún segundos. Está montada entre los minutos 116:58 y 119:19 y consta de 19 planos de montaje y 10 planos de rodaje.

Lynch vuelve a insertar un salto temporal hacia atrás porque el tiempo diegético de esta secuencia se sitúa antes de la secuencia 027 (figura 263), ya que el reloj que aparece en esa secuencia lo lleva el personaje que lo trae en esta. Además Lynch lo remarca con un plano detalle cuyo único propósito es que el espectador centre su atención en el reloj, ya que el corte para introducir ese plano rompe con la coherencia de la realización de la secuencia hasta ese momento (figura 264). Es interesante la decisión de Lynch de alterar la continuidad temporal del montaje precisamente en las secuencias en las que el tiempo y sus distorsiones forman parte de la diégesis.



*Figura 263. El reloj en la secuencia 027*



*Figura 264. El mismo reloj en la secuencia 040. A partir del detalle se narra el salto temporal*

En esta secuencia Nikki/Sue recibe la visita de *Visitor#2* interpretado por Mary Steenburgen. Al igual que *Visitor#1* en la secuencia 005 el diálogo del personaje es críptico. Se presenta ante Nikki/Sue por una deuda pendiente que necesita ser pagada. Psicológicamente el personaje es opuesto al de la secuencia 005. Este parece bajo los efectos de algo que lo mantiene vago y dudoso, mientras que el de la secuencia 005 rebosaba

seguridad y lucidez. La visitante le explica que viene a saldar una cuenta. Le pregunta si conoce al hombre que vive con ella y si conoce al hombre de al lado.

La realización de la secuencia va acorde al contenido de la secuencia. En los dos primeros planos, en los que parece que está todo más o menos estable, la cámara está estable. Cuando Nikki/Sue abre la puerta al visitante la cámara y el montaje se vuelven inestables. Lynch da un corte estilo *jump cut* y la estabilidad interna de los planos se rompe. El personaje va a desestabilizar la psique de Nikki/Sue, así que Lynch mueve las cámaras. Una vez sentados los personajes el estilo de realización se vuelve parecido al de la secuencia 005. Nunca se nombran a los personajes como *Visitor#1* o *Visitor#2*, es la manera de llamarlos Lynch en los créditos así que para que el espectador conozca sus paralelismos más allá del diálogo, decide plantear unos planos parecidos en la conversación (figura 265).



*Figura 265. Semejanzas compositivas en los diálogos con Visitor#2 y Visitor#1*

Acerca mucho la cámara en ambas secuencias al personaje del visitante, deformando su cara y tomando cierta angulación picada. En cambio la manera de retratar a Nikki en la secuencia 005 y a Nikki/Sue en la presente es muy distinta. Ha evolucionado y ha entrado en una complejidad psicológica e inestabilidad que requiere una forma distinta de retratarla. Frente a la proporción, ahora elije barroquismo acercando mucho la cámara con una óptica gran angular en esta secuencia frente al teleobjetivo y trípode de la 005 (figura 266).





*Figura 266.* Divergencias compositivas en el retrato tras la evolución del personaje

En el plano sonoro, Lynch utiliza una música inquietante pero con poca presencia en la mezcla final de sonido, quizá porque quiere que la atención se centre en la conversación que mantienen las dos mujeres. Por corte corta bruscamente la conversación y salta la siguiente secuencia y hacia adelante en el tiempo diegético.

#### 3.2.3.2.45. Secuencia 030D

Dura 11 segundos y consta de un único plano, montado entre los minutos 119:19 y 119:31.

Vuelve al espacio y al plano del monólogo de Sue. Es un inserto meramente explicativo. Repite el nombre, Krimp, el vecino que mostrará en la secuencia posterior.

#### 3.2.3.2.46. Secuencia 041

La secuencia 041 dura un minuto y 24 segundos. Se inscribe entre el minuto 119:31 y el 120:55. Consta de 19 planos de montaje, 14 de rodaje.

Lynch cuenta en *Catching the big fish* (Lynch, 2006, p. 140), como improvisó con Krzysztof Majchrzak, el actor que interpreta a *The Phantom*, ciertos aspectos de la secuencia. En concreto relata que Lynch le dio a elegir el objeto que lleva en la boca, la bombilla. El montaje del *flashback* con la lámpara y el rostro de Nikki/Sue (planos provenientes de la secuencia 023) evidencia a que el proceso de escritura de guion fue sobre la marcha del rodaje y del montaje.

La secuencia tiene un único bloque narrativo. Sue llega a casa del vecino, Krimp, tras la aparición de *Visitor#02* en la secuencia 040, luego temporalmente son correlativas. Al ver salir a Krimp, que el público reconoce como *The Phantom*, Sue coge un destornillador y huye. Krimp/*The Phantom* desaparece por arte de magia. El tono de la secuencia continúa por la senda del onirismo ya imperante en casi todas las secuencias que siguen por ello Lynch vuelve a optar por la cámara en mano, para tener una oscilación de los planos que denote inestabilidad. El uso de la cámara en mano en los planos además es importante dentro del proceso creativo de esta secuencia que no estaba guionizada del todo. La ligereza de la cámara, la posibilidad de rodar sin iluminar y con un equipo más o menos reducido permite a Lynch investigar y buscar en lugar de realizar un rodaje planificado y milimétrico. El



movimiento oscilante de la cámara es parte de esa búsqueda del realizador de una escritura que se nutre en el propio durante el propio rodaje y durante la edición, en lugar de ser la fuente de todo lo rodado y montado. El primer y tercer plano de la secuencia, los planos generales de la casa de Krimp, podrían ser interpretados por su movimiento como una subjetividad del personaje de Sue. Si así fuera, el movimiento tendría que tener un avance hacia la casa. Este pendular del plano se inscribe más en ese proceso de búsqueda del realizador que en la identificación del punto de vista de Sue con el del espectador.

El planteamiento de la puesta en escena es clásico, planos generales que sitúan y planos más cortos para las interacciones entre los personajes, creando una dialéctica no verbal entre ellos. Pero el clasicismo es únicamente en aras de la funcionalidad narrativa, en el aspecto estético Lynch se desmarca de ese clasicismo una vez más. Al movimiento constante de la cámara en mano hay que sumarle dos recursos estilísticos que el realizador utiliza para volver a dejar claro su vocación de película libre. El uso de un *zoom out* desde el rostro de Krimp/*The Phantom* es como se ha resaltado más veces en el texto una vocación más *amateur*. Narrativamente cumple con creces su cometido, inquieta y transmite la amenaza, pero estéticamente es un recurso denostado por la industria. El otro recurso que cabe nombrar es el primerísimo primer plano de la bombilla en la boca.

El plano está completamente desenfocado y en movimiento (figura 267).



*Figura 267. El desenfoque potencia el aspecto pictórico*

Lo habitual para realizar un plano tan cerrado es utilizar una óptica larga y estabilizar el plano con un trípode porque cuanto más larga es la óptica más se mueve el plano. Lynch aprovecha este movimiento para continuar la desestabilización. El desenfoque podría haberse corregido, con lo que es voluntad manifiesta del realizador el que aparezca, acercando la imagen a un tono más pictórico que realista. Además la señal de vídeo digital enfatiza esa pobre resolución. En este plano en concreto, la saturación de rojo de la piel de los labios y de la bombilla se resaltan gracias a la señal de vídeo digital.

En cuanto a la iluminación y el cromatismo, además de la citada saturación de rojo en ese plano, cabe destacar la notable presencia de verde en los fondos en los que aparece Sue, ya que el espectador se encuentra en su plano dimensional (figura 268).



*Figura 268. La presencia del verde en este plano dimensional*

También, como consecuencia de rodar sin iluminación, existen unos contrastes muy elevados entre las zonas en luz y sombra en la localización. Como regla general en un rodaje sin iluminación en exteriores, hay que buscar una localización que esté toda en sombra o toda iluminada por el sol, porque la mezcla de ambos lugares provocan una sobresaturación de niveles de blanco y unos niveles de negro muy poco definidos en el equilibrio. Lynch aprovecha esta dificultad para hacer salidas de sombra a luz muy radicales y agresivas, ya que los blancos aparecen casi quemados (figura 269).



*Figura 269. Alto contraste derivado de rodar en zonas de luz y sombras*

En la postproducción Lynch incide en el tono onírico dilatando digitalmente el tiempo de algunos planos para que ese movimiento retardado apoye la sensación de irrealidad. Concretamente son los primeros planos anteriormente citados del exterior de la casa y el también citado *zoom out*. Este en concreto al ralentizarse se difumina y el valor pictórico se eleva como en el plano de la bombilla (figura 270).



Figura 270. Planos ralentizados para dotar de valor pictórico a la imagen

La falta de definición se apodera de la secuencia, el plano subjetivo de la búsqueda de algo con lo que defenderse, que será el destornillador, se realiza mediante un barrido de cámara muy inestable con una óptica larga que potencia el movimiento.

En el plano sonoro también existen dilataciones temporales. Al principio de la secuencia, con los planos ralentizados de la casa, Lynch introduce una música también ralentizada que potencia la atmósfera irreal. La distorsión se hace bastante notable pero según avanza la secuencia la música incidental gana en presencia sin ser menos inquietante sin distorsiones. El sonido de los objetos está mezclado a un nivel más grande de lo que sería

realista, para resaltar su presencia. Con estas decisiones contribuye al tono amenazante de la enigmática presencia de Krimp/*The Phantom*.

Por último, aunque sea un único bloque narrativo, Lynch utiliza *flashback* con referencias a la secuencia 023. Lo hace con intención explicativa, para informar al espectador que las referencias a la electricidad y la luz anteriores en el montaje no son caprichosas, sino que están relacionadas con el poder de *The Phantom*. Toda la secuencia está montada por corte, salvo la vuelta del *flashback*, que encadena desde negro para hacer el regreso más suave, ya que la irrupción del salto hacia atrás ha sido muy violenta.

#### 3.2.3.2.47. Secuencia 042

La secuencia 042 tiene una duración de cinco minutos y 22 segundos y está montada entre los minutos 120:55 y 126:17 de la película. Tiene 23 planos de rodaje y 36 de montaje. Tiene dos bloques narrativos unidos de forma correlacional en montaje por un encadenado. El primer bloque narra una especie de ritual de espiritismo en Polonia con tres hombres, Marek, Darek y Franciszek (interpretados por Leon Niemczyk, Jozef Zbirog y Marian Stanislawski, respectivamente), y la presencia fantasmal de *Lost Girl*. El segundo bloque revelará que los tres hombres son encarnaciones humanas de los conejos de *Rabbits*.

La secuencia está rodada cámara en mano, salvo los dos planos generales que están anclados a trípode ya que del segundo tiene que encadenar al espacio *Rabbits* y para que las posiciones de los actores y la perspectiva encaje necesita que la cámara esté fija.

El primer plano de la secuencia es una combinación de paneo con *zoom in*. Es un plano muy inestable, está realizado cámara en mano. Arranca desde un encuadre de una luz de una farola, que desprende una vez más un destello onírico que es coherente con la narración sobrenatural que va a acontecer. De hecho, en el interior del edificio, los planos de las velas que funcionan también como emisoras de luz, también poseen destello (figura 271).

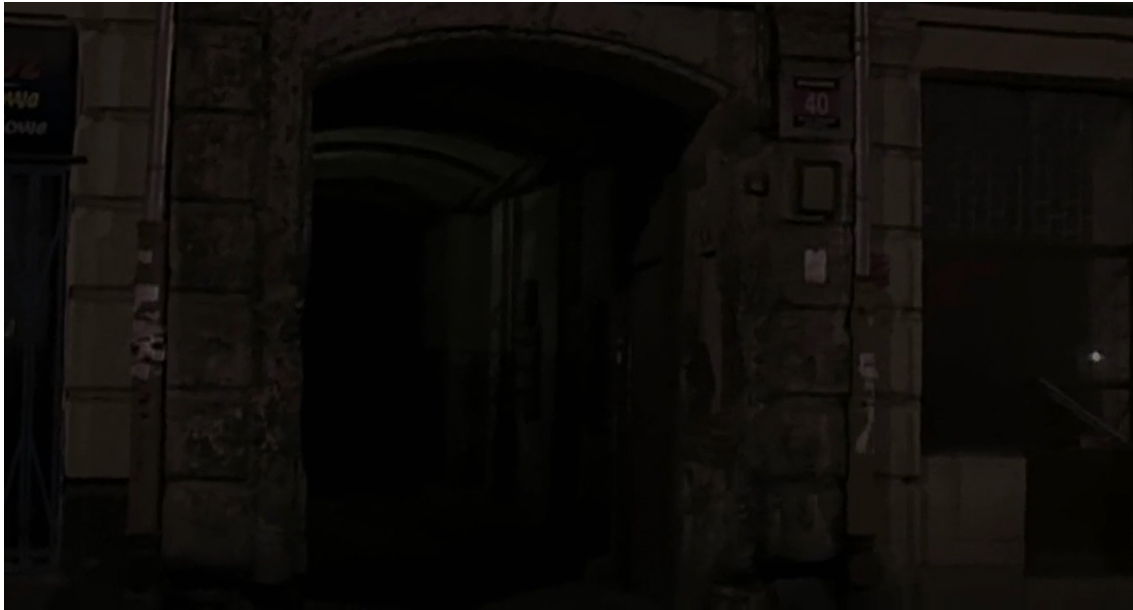




Figura 271. Los destellos y flares para ilustrar ambientes sobrenaturales en interior y exterior

El movimiento panorámico redirigirá el encuadre hacia un portal, el mismo que se vio en la secuencia 025, que *The Valley Girls* mostraban a Nikki/Sue desde la casa de Smithy. Lynch recuerda el pliegue espacial que realizó en aquella secuencia, pues estaban en una vivienda unifamiliar en Los Ángeles cuya ventana hacía creer que era un apartamento en Polonia. Lynch se sirve del *zoom in* (figura 272) para centrar la atención del espectador en el portal, llevándolo hasta la oscuridad e introduciéndole en ella.





*Figura 272. Reiteración del uso del zoom in*

Del negro, encadena a un plano general de la sesión de espiritismo. Una vez más el encuadre es absolutamente pictórico. Aparecen de nuevo reminiscencias de la pintura de Vilhem Hammershøi (figura 273), pintor danés que ya parecía referenciado en la secuencia 028 en otro interior polaco.



Figura 273. Comparativa de sesión de espiritismo en *Inland Empire* (Lynch, 2006) con *Atardecer en el salón* (Hammershøi, 1904)

Además, la sesión está presidida con una lámpara roja, la misma evocada en las secuencias 023 y 041 y que pertenece a la casa de Smithy. Además esa lámpara dará luz a la ventana cuando el universo polaco presente mute al universo *Rabbits*. La luz y la electricidad vuelve a utilizarse como elemento sobrenatural para la conexión de espacios y tiempos.

Janek introduce a Smithy en una sesión de espiritismo para ponerle en contacto con *Lost Girl*. Es en esta secuencia donde toma su nombre, gracias a una línea de diálogo.

*LOST GIRL*: No sé dónde estoy.

Ella no está presente y aunque todos puedan verla menos Smithy, al menos puede escucharla. El bloque termina con Marek dando una pistola a Smithy (que servirá para que Nikki/Sue asesine a *The Phantom* al final de la película) y urgiéndole a marcharse porque es después de medianoche. Finalmente se van, la chica desaparece y ellos se reencarnan, por encadenado en los conejos de *Rabbits*. La referencia a después de medianoche ya la hizo *Visitor#1* cuando visitó a Nikki diciendo que podría confundirse con las 9:45, hora que también es citada habitualmente en la película, por ejemplo en la secuencia. El aparente desorden narrativo de las secuencias y los saltos temporales también tiene su fuente en el propio contenido de la diégesis, donde los tiempos se confunden, se sobrepasan y se cruzan unos con otros.

La puesta en escena, es una vez más, académica aunque el proceso creativo y la plástica no lo sea. Utiliza planos generales para ubicar y una vez ubicados los personajes, recurre a planos cortos cada vez que da voz a uno de ellos. Cuando necesita llamar la atención sobre un objeto, como por ejemplo la pistola, pasa por él con un plano detalle. Estéticamente es donde Lynch impone su marca digital. Salvo los planos generales, hace uso de la cámara en mano. La iluminación pretende ser muy natural, como si estuviera iluminada por las velas.

Aun así todo el primer bloque tiene una dominancia cromática rojiza fruto de la saturación de la señal de vídeo, que es más potente en los exteriores iluminados por farolas. Los rostros de los personajes que están sentados están bien iluminados y los planos no tienen grano, mientras que los planos de Smithy están muy oscuros, con mucho grano, tanto que roza el desenfoque (figura 274). Diegéticamente tiene sentido ya que él se encuentra lejos de la fuente de luz.



Figura 274. La escasa iluminación fuerza la oscuridad del ambiente

Para conocer el punto de vista de Smithy y que él no puede ver a la chica, Lynch opta por dejárselo claro al espectador con un plano subjetivo de Smithy. Al estar este de pie, Lynch tiene que realizar picando la cámara por encima de la mesa. Este plano subjetivo le da otra excusa al realizador para mover la cámara y realizar barridos barrocos e inestables.

Los diálogos son crípticos en esta secuencia. Al final del bloque encadenará con el universo *Rabbits* donde sus personajes también hablan crípticamente, con lo que Lynch intenta establecer un enlace diegético entre ambos universos a través de las líneas de diálogo.

DAREK: El caballo ha sido llevado al pozo.

Esta frase se repetirá una vez más en la secuencia 030E, dicha por Mr. K.

La transición entre universos se hace con un encadenado que ejerce de función explicativa. Toda la secuencia ha sido montada por corte pero pasar de un universo a otro y para que el espectador lo entienda, le concede este encadenado (figura 275) donde cada hombre polaco coincide con su encarnación en conejo antropomorfo.



Figura 275. Encadenado para construir una transición entre universos

Hasta este momento, el universo *Rabbits* ha sido mostrado desde un mismo punto de vista, el plano general un poco picado. Solamente hubo un corte en la serie en la web donde pertenece, a un plano detalle de un teléfono, pero ese corte no se verá en *Inland Empire*. La explicación de este cambio es que debido a la naturaleza del plano de la sesión de espiritismo el realizador tiene que cambiar el plano en el otro universo. Es un cambio meramente funcional.

En el plano sonoro, Lynch mezcla con las músicas extradiegéticas, un efecto de sonido en el primer bloque que en ocasiones parece el mismo efecto de suciedad en aguja de tocadiscos y que mezcla cada vez que viaja a la Polonia del pasado. Lo cierto es que es confuso porque en otras ocasiones puede ser interpretado como sonido de lluvia en el exterior.



La música que utiliza en el primer bloque marca su tono siniestro e inquietante mientras que, por el ya reconocible efecto de sonido de silbato de tren, pasa al universo *Rabbits* que es donde pertenece. En el segundo bloque ya predomina el mismo tema musical que en los inicios de *Rabbits*. Y también los mismos efectos extradiegéticos propios de las comedias de situación como las risas enlatadas. Al final de la secuencia, cuando la imagen del universo *Rabbits* se vira hacia el rojo en postproducción digital, Lynch distorsiona las voces de los conejo de los conejos y cambia la música a una mucho más siniestra. Hasta este momento en el bloque *Rabbits* de esta secuencia los diálogos habían vuelto al tono del universo, aparentemente inconexos. Tras distorsionar las voces y virar el color de la imagen, las líneas de diálogo de Jack se vuelven explicativas pero no menos crípticas.

JACK: Era el hombre del abrigo verde.

SUZY: Tenía que ver con decir la hora.

Con el abrigo verde se refiere al que llevaba Smithy en su primera aparición y con el decir de la hora vuelve a dejar claro que todos los devaneos temporales de la película están completamente justificados.

Para pasar a la siguiente secuencia se apoya, con un último plano de la lámpara roja en la ventana, con un sonido diegético de descarga eléctrica, que como ya se ha visto sirve de tránsito entre universos y realidades.

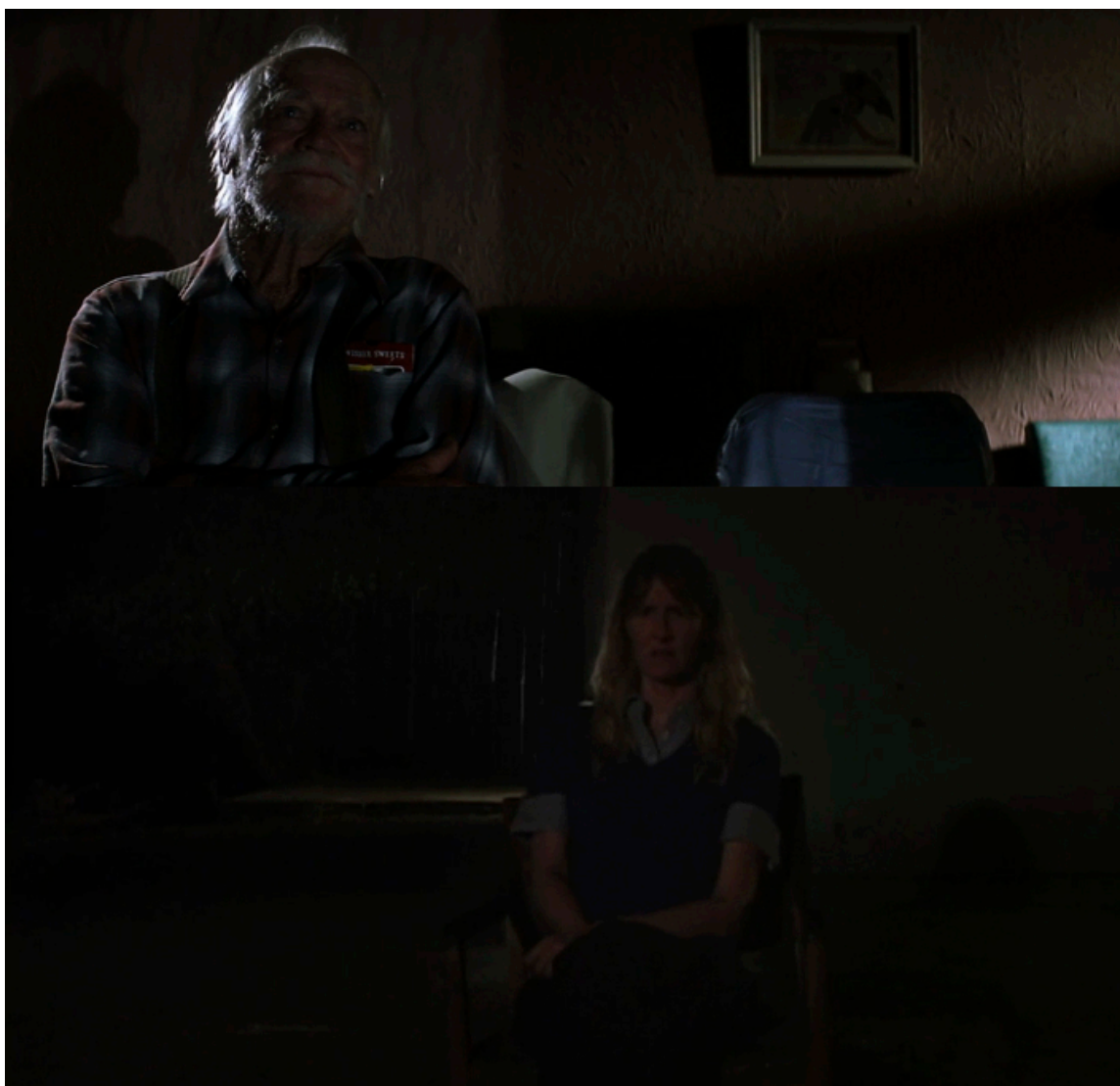
#### 3.2.3.2.48. Secuencia 043

La secuencia 043 dura un minuto, consta de 7 planos de rodaje y 8 de montaje. Dentro de la película se inscribe entre los minutos 127:16 y 127:17. Es una secuencia de un único bloque narrativo con la que Lynch quiere mostrar el desorden psicológico que tiene Nikki/Sue



y el terror que produce la situación de estar atrapada en la película. La narración va a entrar en el tramo final del metraje y Nikki/Sue está a punto de romper el bucle espacio-temporal en el que se encuentra, pero para ello debe disociar sus dos personalidades. El realizador monta en la secuencia a Nikki/Sue en el exterior y en el interior de la vivienda. En el exterior hay tormenta y Nikki/Sue está sentada a cubierto, observándola. Mientras, en el interior de Nikki/Sue (sentada en el salón de su casa) se va a desatar otra tormenta psicológica, alucinatoria y pesadillesca.

No es la primera vez que Lynch utiliza la climatología para representar el estado de ánimo de los personajes y como ya se ha aclarado, la electricidad tiene un valor de tránsito y sobrenatural. Las tormentas eléctricas las utiliza para colorear desajustes emocionales interiores. Ya lo hizo en *The Straight Story* (Lynch, 1999) en el momento en que el protagonista recibe la llamada que alterará su interior y removerá su conciencia al informarle de la enfermedad de su hermano con el que hace años que no se habla y que desencadenará el propósito principal de la narración. Las figuras 276 y 277 muestran las semejanzas compositivas.



*Figura 276. Calma tensa arriba en The Straight Story (Lynch, 1999) y abajo en Inland Empire (2016)*



Figura 277. La tormenta desata la acción de los personajes en arriba en *The Straight Story* (Lynch, 1999) y abajo en *Inland Empire* (2006). En *Inland Empire* (Lynch, 2006) el blanco quema al personaje por completo

En ambos casos, Lynch utiliza un trávelin hacia delante para adentrar al espectador en el estado emocional del personaje. En el caso de *The Straight Story* (Lynch, 1999) al estar rodando con celuloide, Lynch cuida la fotografía y mide que el rostro de Richard Farnsworth no se queme con el *flash* de luz blanca. Con *Inland Empire* no lo hace y está justificado dentro de la estética y narrativa libre que lleva realizando durante toda la película. Aun manteniendo rasgos estéticos digitales, Lynch opta en esta secuencia por realizar el trávelin de manera muy académica, montando la cámara en una *dolly* (vehículo en el que se montan las cámaras para los trávelins) y realizando un movimiento lento, uniforme y estable, lejos de la oscilación de la cámara en mano presente en la mayor parte de los planos de la película. No es el único

trávelin hecho con *dolly* de la película pero dado la importancia del momento narrativo es importante reseñarlo.

Lynch utiliza montaje en paralelo, por corte, entre el interior y el exterior. En este caso más que para expresar una coincidencia o salto temporal, lo hace para mostrar que en el interior de Nikki/Sue existen desórdenes y conflictos de identidad que están a punto de eclosionar.

Tras volver al exterior de la casa Lynch utiliza, ahora sí, el encadenado para superponer unas luces distorsionadas y desenfocadas para mostrar esos desórdenes. Lo mezcla con planos cámara en mano con un movimiento muy violento. Una vez más parece que con estos movimientos más que tener claro lo que rueda, busca tenerlo todo rodado para poder decidir y acabar la escritura audiovisual en la sala de montaje. En esta secuencia, en la que cuantas más alteraciones visuales y sonoras existan mejor para subrayar el desorden psicológico, ese proceso creativo es muy eficaz. Lynch se mueve con su cámara entre planos generales y cortos de Laura Dern, con *The Valley Girls* en la habitación y con la superposición de luces constante (figura 278), añadiendo efecto estroboscópico de luces que ayuda a aumentar el efecto terrorífico.



Figura 278. Collage digital de texturas con luces estroboscópicas saturando la señal de vídeo y desenfocues

La pesadilla recuerda estéticamente a la ya rodada en *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001), con los blancos saturados y los rostros desencajados de terror, además de tener a las dos protagonistas femeninas vestidas con una bata similar (figura 279).



Figura 279. Pesadillas y gritos estroboscópicos en bata. Arriba, *Inland Empire* (Lynch, 2006). Abajo, *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001)

En el plano sonoro, Lynch mezcla sonidos diegéticos de lluvia y tormentas para ilustrar la climatología, pero además mezcla una música extradiegética fantasmagórica, a la



que suma en el momento del desquicie de la protagonista sonidos también extradiegéticos de descarga de electricidad que no se corresponden con los de la tormenta. La mezcla de sonido en este momento se hace muy presente llegando a predominar su efecto sensorial por encima del visual al estar mezclados también gritos de terror a un volumen muy alto.

Pasa por encadenado a la siguiente secuencia, apoyado en las luces superimpuestas que en este momento adquieren sentido diegético ya que representan las luces de la ciudad de Los Ángeles a la que el realizador desplaza al espectador en la secuencia siguiente.

#### 3.2.3.2.49. Secuencia 044A

La secuencia 044 se divide a lo largo del metraje en tres partes que serán 044A, 044B y 044C. La secuencia 044A tiene una duración de tres minutos y 10 segundos, dividida en 26 planos de montaje y 21 de montaje. Se inscribe entre los minutos 127:17 y 130:27 del metraje global. Los tres fragmentos de la secuencia narran el desdoblamiento de Nikki/Sue y su huida de Doris Side que, hipnotizada por *The Phantom*, la persigue para asesinarla. Nikki/Sue se ve transportada a las calles de Los Ángeles y *The Valley Girls*, que aparecen definitivamente como prostitutas, le saludan de una manera burlona.

NIKKI/SUE: Soy una puta.

Su tono cambia y se vuelve burlón. Existe un cambio en su psique.

NIKKI/SUE: ¿Dónde estoy? Tengo miedo.

Nikki/Sue se ve a sí misma portando un destornillador por la acera de enfrente y se percata también de la presencia de Doris Side acechando. Se produce una separación de Nikki



y de Sue aunque Lynch no deja claro quién es quién. La única diferencia entre ambas es que una se sorprende de verse a sí misma y otra no. Esta incluso se muestra agresiva con su *doppelgänger*. La que se sorprende ve una pintada de AXXON N. en una de las paredes de Hollywood Boulevard y echa a correr asustada. La otra al ver como se acerca Doris Side hacia ella también intenta escapar.

De la secuencia anterior no solo arrastra el encadenado del último plano, también la música. Esta se mezcla con la canción *Black Tambourine* (Beck, 2005). Lynch prolonga la superposición de ambas músicas incidentales durante los 50 primeros segundos de la canción de Beck, añadiéndole una orquestación que ahonda en la atmósfera de pesadilla que quiere retratar. Toda la secuencia está rodada en exteriores y con iluminación natural pero en esta ocasión no ha dejado el tono rojizo que dejaba en los exteriores polacos, en esta ocasión ha virado la imagen a un tono más azulado y verdoso, acorde con una ciudad cosmopolita y con muchos luminosos y fluorescentes en la calle. El balance digital de blancos con estas luces da ese tono cromático, alejado del rojo que provoca las lámparas incandescentes (figura 280).



Figura 280. La dominancia cromática azul del exterior de Los Ángeles

Dado el grado de complejidad y de trastorno del personaje que quiere mostrar el realizador, recurre al uso de ópticas angulares muy cercanas a los rostros para poder deformarlos e incluso no ser capaz de obtener una distancia focal suficiente para poder tener la imagen a foco, lo que le hace desdibujar la realidad aún más (figura 281).



*Figura 281.* Reiteración de rostros desenfocados gritando como recurso estilístico

El digital da Lynch la posibilidad de plantear el rodaje de una manera muy libre, casi como si fuera un estudiante de cine que está realizando sus primeras prácticas audiovisuales. La cámara en esta secuencia está permanentemente sostenida en mano salvo en los planos en los que se toma el punto de vista de Nikki/Sue para ver lo que ocurre en la otra parte de la acera, pues utiliza una óptica muy larga y sería demasiada desestabilización para unos planos que tienen que informar de lo que acontece: en una ocasión ve a Doris Side acechando y en otra ocasión se ve a sí misma cargando con un punzón por las aceras, pisando las estrellas del Paseo de la Fama de Hollywood Boulevard y Vine Street, en Los Ángeles. Introduce una nueva referencia a la producción industrial, el *star system* (fábrica de estrellas). La película de Lynch pasa por encima de este sistema. También, como se reforzará explícitamente en la

secuencia 044C, es una referencia a *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939). Las estrellas del Paseo de la Fama son el equivalente a las baldosas amarillas en la película de Victor Fleming. Busca que los cortes entre los planos pasen con suavidad para el espectador, para pasar de un plano a un contraplano, en la calle se sirve de los coches que pasan para hacer de cortinillas entre planos.

La cámara ligera le permite correr detrás de la actriz, manteniendo una velocidad de obturación corta que le hace desdibujar la imagen y que esta aparezca borrosa (figura 281b).

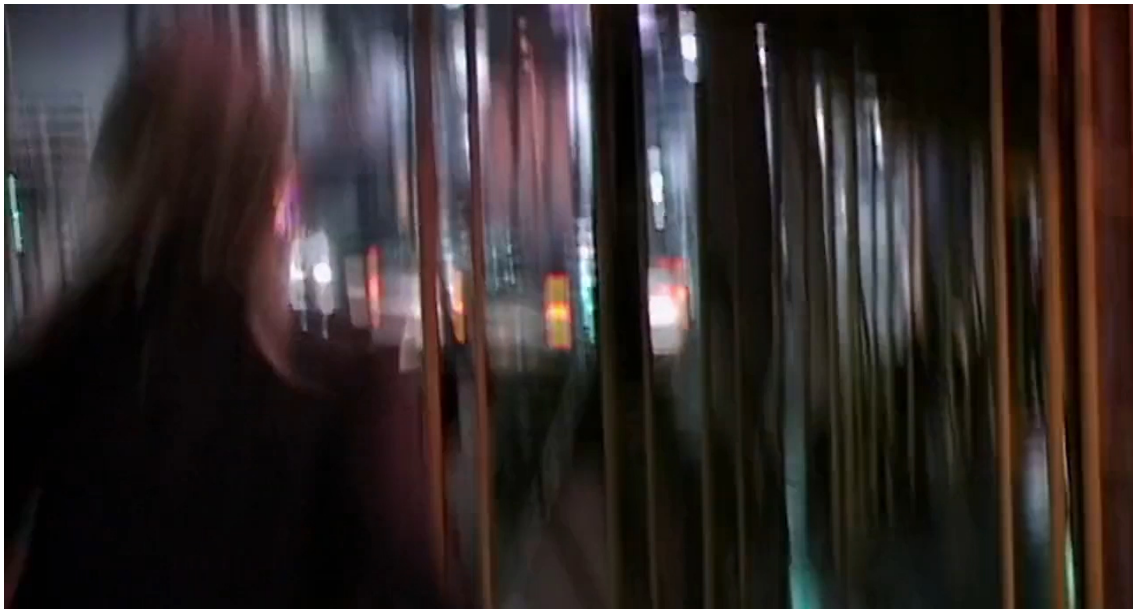


Figura 281b. Apertura larga de obturación para desdibujar la realidad y acercar la imagen cinematográfica a la pictórica

El estilo es, salvando las distancias, muy parecido al de la *Nouvelle Vague* de los años 60. De hecho esta carrera tiene reminiscencias a la conclusión de *À bout de Souffle* (Godard, 1960) en la que Jean Paul Belmondo huye de la muerte con la cámara a sus espaldas. En *Inland Empire* es Nikki/Sue quien huye de la muerte corriendo por el Paseo de la Fama y la cámara le sigue con la misma ligereza y en mano, como muestra la comparativa de la figura 282.



Figura 282. La ligereza y libertad del digital emparenta la película con la *Nouvelle Vague*. Arriba, carrera en *Inland Empire* (Lynch, 2006). Abajo, carrera en *À bout de Souffle* (Godard, 1960)

La Nikki/Sue restante pide ayuda pero ninguna de las prostitutas le presta ayuda. Para finalizar la secuencia y para poder pasar a la siguiente haciendo un salto temporal muy brusco entre ambas, Lynch utiliza un primer plano picado muy aberrado sobre una prostituta al que

añade un paneo que acaba en el rostro en primer plano contrapicado de otra prostituta. Los planos son tan cortos que apenas puede percibirse el entorno en el que están (figura 283).



*Figura 283.* Panorámica cerrada en el personaje para que el fondo se perciba lo menos posible

Después vuelve por corte al plano de la prostituta picado (figura 284).



*Figura 284.* Primer plano cerrado para obviar el entorno

Para cortar a un plano de la prostituta en la que acaba la panorámica anterior pero ya en la siguiente secuencia, en otra localización y en otro tiempo diegético, un viaje al pasado a Polonia con un corte de edición, tras el que el espectador queda confundido al no saber dónde se haya. El plano es tan cerrado en su inicio que no existe entorno, lo que ayuda a Lynch para hacer su tránsito temporal.



Volviendo al plano sonoro, además de las dos músicas incidentales que existen, Lynch mezcla a un nivel alto los efectos de sonido diegéticos de la calle tales como coches o pasos a la carrera. Quiere mostrar la sordidez del Paseo de la Fama y para que la música no cope todo el plano sonoro falsea la mezcla de tal forma que los efectos ambiente quedan más presentes que en una mezcla realista.

#### 3.2.3.2.50. Secuencia 045

La secuencia 045 dura un minuto y 32 segundos, consta de 11 planos de rodaje y 7 de montaje. Dentro del metraje global de la película se inscribe entre los minutos 130:27 y 131:59.

Como se explica en la anterior, esta secuencia es un *flashback* a Polonia de principios del siglo XX. El tránsito se ha hecho por corte y, como muestra la figura 285, en sentido inverso a la panorámica que cerraba la secuencia anterior para buscar una desubicación del espectador. De hecho el etalonaje de las imágenes sugiere que la acción aún está en Los Ángeles, pero conforme el realizador abra el plano y panee para mostrar carruajes por las calles nevadas, vuelve al color que ha utilizado siempre que trasladaba los actos a Polonia en el pasado mediante postproducción digital.



Figura 285. Panorámica inversa a la de la figura 283 para evidenciar un salto espacio-temporal

La panorámica va en sentido contrario al de la secuencia anterior, redondeando y cerrando el juego con el que el realizador quiere saltar en el tiempo confundiendo al



espectador. En esta secuencia muestra a *Lost Girl* convertida en prostituta y repitiendo las líneas de diálogo de Sue en la secuencia 034A.

LOST GIRL: Miradme y decidme si me conocéis de antes.

El paralelismo con la secuencia 034A no acaba ahí. Se dirige a las mismas *Valley Girls* solo que en esta secuencia aparecen vestidas de época. Esta conexión directa entre *Lost Girl* y Nikki/Sue deja entrever que la relación entre ambas va más allá que la tienen con sus parejas/amantes y sus *doppelgängers*, Nikki/Sue está repitiendo vivencias directas de *Lost Girl* al entrar en el universo de *On High in Blue Tomorrows*. Para reforzar este paralelismo Lynch recurre también a la semejanza visual. El primer plano de Sue en la secuencia 034A es equivalente al de *Lost Girl* en esta secuencia: misma posición de las actrices, misma óptica, mismo tamaño de encuadre, misma angulación y cámara sostenida en mano.



Figura 286. Identificación de dos personajes por la puesta en escena. Arriba, la secuencia 034A y abajo la secuencia 045

Además, en el plano de *Lost Girl*, como es un salto brusco al pasado que puede tener cierto componente onírico, Lynch no obvia la posibilidad de buscar un *flare* e incluye uno pequeño justo a la altura de los ojos de la actriz. Por corte, Lynch establece una dialéctica entre primeros planos de *The Valley Girls* y *Lost Girl*. Ellas, antes de reírse siniestramente de

ella le hacen un gesto, el mismo con el que *The Phantom* hipnotizó a Doris Side en la secuencia 037, como se muestra en la figura 287.



Figura 287. Las prostitutas en la secuencia 45 maldicen como *The Phantom* en la secuencia 037

Para recalcar el momento tenebroso y pesadillesco por el que pasa la narración, Lynch se acerca aún más a los rostros de las actrices deformando sus facciones con la óptica angular (figura 288).



*Figura 288. Gritos, desenfoques y aberraciones ópticas para enfatizar la atmósfera de pesadilla*

Está acercándose el final de la película y Lynch quiere acelerar el ritmo de la narración y por ello utiliza esta secuencia para hacer referencias a secuencias pasadas y que el espectador ate cabos sueltos y pueda relacionar unos aspectos con otros. Con esto, Lynch mantiene vivo el interés del espectador y el misterio ya que, aunque es muy probable que se encuentre perdido en la maraña de saltos/coincidencias temporales, espaciales y de identidad, el tener referencias vivas consigue que su atención permanezca en la narración.



Formalmente, continúa el estilo libre y sin ataduras que le brinda el digital. La cámara se mueve y aprovecha la saturación roja de la imagen para aferrarla a un tiempo diegético concreto, como se ha observado con la panorámica inicial.

En el plano sonoro realiza el mismo corte brusco ayudado por la risa de la prostituta que abre la secuencia. La canción de Beck desaparece y vuelve una música instrumental incidental a la mezcla sonora, pero mezclada a un nivel mucho más bajo que antes. A lo que da importancia en la mezcla es a los sonidos ambientes diegéticos que completan la experiencia narrativa de un viaje al pasado: cascos de caballo y motores de coches antiguos. Con la progresión de la secuencia finalmente la música volverá a ganar protagonismo, su presencia en la mezcla de audio se incrementará y servirá de tránsito entre la presente secuencia y la que sigue, la 044B, donde permanecerá presente durante su inicio.

La secuencia entera está montada por corte salvo en el paso a la secuencia siguiente. Tras la brusquedad buscada por los cortes, Lynch necesita que el paso al presente sea mucho más suave y el espectador vuelva a estar pendiente de lo que le acontece a Nikki/Sue.

#### 3.2.3.2.51. Secuencia 044B

La secuencia tiene una duración de 02:29 minutos, se enmarca el minuto 131:59 y 134:28 del metraje global. Consta de 13 planos de rodaje y 14 planos de montaje. Tiene un único bloque narrativo: Nikki/Sue huye por salvar su vida amenazada y se adentra en un club nocturno que le guiará directamente, si la línea temporal fuera recta y continua, a la secuencia 030A.

La secuencia vuelve a la acción donde acabó la secuencia 044A encadenando desde la secuencia 45. Aunque pueda considerarse un único bloque narrativo existe un cambio de tono que va marcado porque la acción se desarrolle en exterior o en interior.

En el exterior se encuentra el peligro y la huida continúa con frenesí de movimientos de cámara en mano, apoyándose también en cortinillas para montar (en este caso los personajes que pasan delante de la cámara con el teleobjetivo montado) y para que la edición sea rápida pero suave. La acción continúa siendo muy oscura debido a la iluminación natural. Lynch fuerza un poco la ganancia de la cámara, así la imagen gana una textura que al ser transferida a soporte.

Como Nikki/Sue está fuera de sí, además de los citados movimientos de la cámara, cuando Lynch centra la atención en ella incide en su estado emocional contrapicando la cámara y acercándose a ella con el fin de distorsionar su personalidad a través de la distorsión de su rostro (figura 289).



*Figura 289. El rostro de Nikki/Sue distorsionado por la locura*

Nikki/Sue intenta entrar en el club nocturno y para convencer al portero le dice que conoce a Carolina.

NIKKI/SUE: Conozco a esa chica... Carolina. Conozco a Carolina.



En este momento el espectador puede saber que Nikki/Sue en realidad está dominada en este momento por Sue, ya que si conoce alguien con nombre que forma parte del universo en el que habitan se debe a que en ese momento es la personalidad dominante o el *doppelgänger* segregado. Durante toda esta secuencia 044B, el espectador está pendiente de Sue. Es de las escasas veces que el personaje principal demuestra explícitamente conocer algo.

Sue accede al club. La música incidental que hasta el momento ha dominado la secuencia y ha permanecido más presente en la mezcla de audio se mezcla con música diegética perteneciente a la atmósfera del club, en el que se está efectuando un número de cabaret. Durante 12 segundos mantiene la mezcla de las dos músicas. Es una transición lenta para que el clima de terror incidental no abandone la diégesis y a su vez es también una declaración de intenciones narrativas, en la que lo diegético se funde con lo extradiegético dentro de la propia narración. Un corte o un encadenado corto habrían bastado para pasar de una música a otra pero opta por la superposición de ambas por ese motivo.

La realización del número de cabaret vuelve a tomar el tono de libertad que ofrece una cámara pequeña. Una vez más las mezclas de *zoom in*, *zoom out* y barridos rápidos de imagen dan la impresión de que el director está buscando el plano dentro del propio rodaje más allá de rodar el plano que ya conoce y quiere. Esta realización además de reminiscencias a la citada *nouvelle vague* o al movimiento DOGMA, parece tener más relación con otro cine más lúdico como es el cine de Jesús Franco. En su filmografía abundan secuencias en clubs nocturnos filmadas de una manera muy similar (el *zoom* era una de sus señas visuales más características). Puede citarse *Viaje a Bangkok, ataúd incluido* (Franco, 1985) en la que incluye un número de cabaret muy similar en términos formales: proliferación de *zooms*, montajes alternando la mirada de los espectadores con el espectáculo y música diegética (figura 290).



*Figura 290. Semejanzas de puesta en escena. Arriba, *Inland Empire* (Lynch, 2006). Abajo, *Viaje a Bangkok, ataúd incluido* (Franco, 1985)*

En este caso la coincidencia de la mirada del protagonista con la cámara no existe, no se produce por el montaje. Sue asiste al espectáculo, pero sus planos están rodados con la cámara anclada al trípode mientras que los planos del número de cabaret, como se ha indicado, tienen mucho movimiento interno y de cámara. Los ritmos no cuadran, quién mira el espectáculo de cabaret es Lynch, no Sue.

Tras unos instantes atendiendo al espectáculo, una mujer (supuestamente Carolina), saca a Sue de su asiento y la lleva al espacio que el espectador ya conoce de la secuencia 029. El espectador conoce ahora que entonces estaba asistiendo a un salto temporal hacia delante (*flash forward*). Carolina da a Sue a elegir entre dos alternativas. La salida, ilustrada con un plano con un luminoso letrero verde en el que se lee *EXIT*, o sumergirse más aún en la espiral de la película e ir tras la cortina roja. Sue toma el camino de la cortina roja, que como ya se vio en la secuencia 029 era una reminiscencia a la habitación roja de *Twin Peaks*.

Lynch monta un plano muy significativo: la revelación de un secreto a un personaje y no al espectador. Este recurso ya fue utilizado por Lynch, por ejemplo, en *Lost Highway* (Lynch, 1997) en el que el personaje de *Mystery Man* susurraba algo al de Fred Madison para incitarle a cometer un asesinato, como se muestra en la figura 291. El ocultar información al espectador a través de susurros al oído de personajes también ha sido utilizado en películas como *Lost in Translation* (Coppola, 2003) en el final de su película dejando el final en incógnita.



Figura 291. El susurro al oído del personaje. Revelarle secretos a él y ocultárselos al espectador. Arriba, *Inland Empire* (Lynch, 2006) y abajo *Lost Highway* (Lynch, 1997)

Carolina susurra algo imperceptible para el espectador. En *Lynch 2* (Anónimo, 2007) puede verse a Lynch dirigiendo a Laura Dern de la misma manera. Al percatarse de que está la cámara que rueda el documental, Lynch susurra al oído las directrices a Dern para que el espectador no pueda saber qué ocurre. Pero esa información es esencial para la actriz y el personaje. El misterio, por tanto, no es aleatorio. Es estructural. El tamaño de plano que elige el realizador para mostrar el secreto es muy cerrado, muy íntimo y por tanto muy explícito: hay un misterio. La iluminación también es misteriosa, la mujer que revela el misterio y el camino sale de las sombras y arroja algo de luz al personaje de Sue, en este caso a una parte

cerrada de su rostro como puede verse en el plano. En vez de mezclar la locución de lo que se le cuenta a Sue, Lynch sube el volumen de la música incidental en la mezcla de audio, para reforzar el clima de misterio. Mantendrá esta música mezclada hasta el final de la secuencia.

Lynch vuelve a montar el plano que ya montó en la secuencia 029. Un plano subjetivo con una mano en primer término bailando sinuosamente hacia la protagonista (figura 292).



*Figura 292.* Reiteración de planos subjetivos con las manos en primer término señalando el camino

Si bien unos planos atrás, en el club, había una búsqueda dentro del rodaje, este plano puede verse como un ejemplo perfecto de lo contrario. Está compuesto y estudiado. No es fruto de una búsqueda sino de un diseño previo en la cabeza del realizador. La iluminación es cuidada y no naturalista y la composición y el movimiento hacia adelante dan a entender que no es fruto de la casualidad sino que es un plano pensado expresamente para este momento.

### 3.2.3.2.52. Secuencia 030E

Por corte Lynch vuelve por última vez al monólogo originario de la película. La secuencia dura cinco minutos y 49 segundos. Se inscribe entre los minutos 134:28 y 140:17. 44 planos son de montaje y 24 son de rodaje. Tiene dos bloques narrativos: la conversación entre Sue y Mr. K. y un *flashback* en el que Sue narra una agresión de su marido que le hace abortar. Esa agresión es la causante de la contusión que muestra Sue a lo largo de todos los bloques de la secuencia 030.

Lynch vuelve a hacer un cambio espacial. En la secuencia 030A podía verse un paisaje nevado (Polonia) de fondo en una ventana (figura 293). Ahora, en esta secuencia el espectador sabe también que está accediendo, por continuidad espacio-temporal con la secuencia anteriormente montada, desde un club nocturno de Los Ángeles. Lynch converge espacialmente las realidades polacas y estadounidenses en un nuevo nudo de la película.



Figura 293. Regreso temporal a la secuencia 030

Una vez llega al espacio donde mantienen la conversación, Lynch utiliza cinco encadenados para acelerar el proceso que debe seguir el espectador de comprensión de que han vuelto al origen de la secuencia 030. Es una forma de resumir lo acontecido. No se puede



afirmar que es una elipsis estricta pues es algo que ha sido montado previamente a lo largo del metraje global. Si bien las anteriores visitas (de Lynch, no del personaje ya que este solo ha estado ahí una vez) a este espacio, se ofrecían datos diegéticos reveladores exclusivamente de contenido y trama, en esta última visita los diálogos además de diegéticos son una expresión en boca del personaje principal de las intenciones de estructuración del tiempo narrativo en esta película de su realizador.

SUE: Estoy intentando contarlo para que sepas como ocurrió. El asunto es que no sé qué fue antes o después. No sé qué sucedió primero. Es como si mi mente me estuviera jodiendo.

Esta línea de diálogo pertenece al monólogo central de la película que, como conviene recordar, iba a ser una pieza aparte pero que una vez grabada inspiró a Lynch para escribir la película entera. La reestructuración y ruptura de reglas espacio-temporales tradicionales por tanto forman parte del germen de la película. Después se incluyeron más diálogos como este como los que Nikki/Sue mantiene con los personajes *Visitor#1* y *Visitor#2* en las secuencias 005 y 040 respectivamente o con Devon/Billy en la secuencia 021 antes de entrar en el universo AXXON N.

Por corte, Lynch introduce un nuevo *flashback*, correspondiente al segundo bloque narrativo de la secuencia, en el que Sue narra cómo su marido, Smithy, le agrede hasta hacerla abortar. El tono de la secuencia cambia de forma radical. Si bien hasta entonces en todas las partes del monólogo la realización había sido pausada, el ritmo se torna violento. No es la primera vez que Lynch interrumpe el monólogo con otras acciones paralelas, ya lo hizo en la secuencia 030C. Pero el *flashback* que incluía estaba sobreimpresionado, no acababa de abandonar la sede del monólogo. En esta ocasión abandona la sede y el estilo de realización.

Lynch abandona la iluminación cuidada tendente al claroscuro e introduce una iluminación completamente artificial, con luces que es imposible explicar su proveniencia natural en la diégesis. Aprovecha al máximo la saturación que ofrece el vídeo digital y la dureza de su textura para construir una de las secuencias más violentas de la película. Al igual que en otros momentos, el realizador mueve mucho la cámara buscando qué le interesa, consiguiendo angulaciones exageradas, expresionistas. Las imágenes, de nuevo, remiten a la obra de Francis Bacon como puede verse en la comparativa de la figura 294.



Figura 294. Cuerpos desenfocados en moqueta verde, arriba en *Inland Empire* (Lynch, 2006) y sobre la hierba, abajo en *Two figures in the grass* (Bacon, 1954)

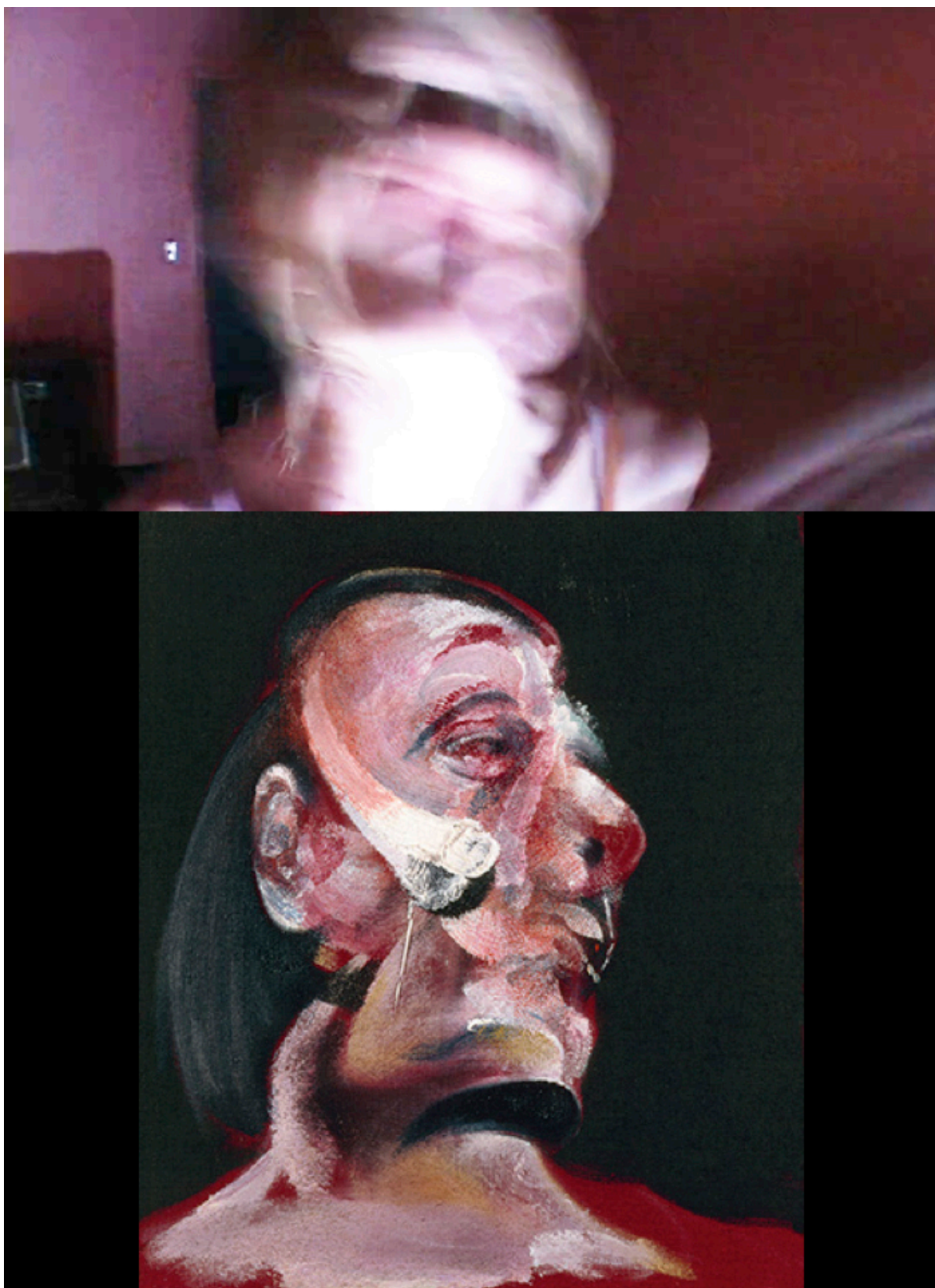
Acción que combina con planos perfectamente estudiados como los retratos de los personajes. Retratos que debido a la cercanía de la cámara, su angulación y el uso de ópticas cortas quedan deformados y convierten a los personajes en monstruos violentos (figura 295).



*Figura 295. Retrato del ser violento y agresor*

Lynch consigue quizá el retrato más cercano al trabajo de Francis Bacon en esta secuencia con la desfiguración del rostro de Sue que permite la obturación de la cámara de vídeo, como muestra la comparativa de la figura 296.





*Figura 296. Rostro en Inland Empire (Lynch, 2006) y en Study of Muriel Belcher (Bacon, 1966)*

Lynch devuelve la acción al *set* dónde conversan Sue y Mr. K. y vuelve a hacer otra referencia temporal más.

SUE: No estoy muy interesada en el mañana. Y hoy se me escapa.

Después de narrar que tuvo un aborto cuenta como se ve a si misma mirándose desde un cine antes de que se enciendan las luces. Con esta revelación, Lynch adelanta contenido perteneciente a la secuencia 048, con lo que vuelve a introducir una paradoja temporal. Sue cuenta algo que le ha pasado pero que en la diégesis y en el montaje aun está por ocurrir. Un sonido telefónico actualiza el fuera de campo. Mr. K. contesta y repite la clave que había sido revelada por los tres conejos en su forma humana polaca en la secuencia 042, lo que lo conecta directamente con ellos. Surge otra incógnita: ¿es Mr. K. una encarnación más de los conejos? La secuencia 029 da a entender que sí, al mostrar a un conejo humanoide entrando en la sala donde conversan y que puede ser él. Otras señales son el tiempo que deja sonar el teléfono hasta responder al igual que el conejo Jack o la frase siguiente pronunciada en la secuencia 042.

MR. K.: Si, el caballo está en el pozo.

Lynch opta por mantener esta conversación en fuera de campo y centrarse en Sue. Inserta un plano corto de la mano de Sue cogiendo el destornillador para generar tensión al espectador. Mr. K. anticipa que el final de la película está cercano ya que comenta a su interlocutor que no cree que quede mucho tiempo. Esta alusión temporal también aumenta la atmósfera de misterio ya que al incluir un límite para la resolución del conflicto, el espectador se identifica con el personaje principal y hace suyos ese requerimiento y esa ansiedad.



Sue abandona la estancia violentamente y vuelve la acción a las calles de Los Ángeles, al Paseo de la Fama.

El plano sonoro de la secuencia es muy clásico. Las músicas incidentales violentas y de tensión se utilizan para subrayar la atmósfera que Lynch pretende. Y cuando narra sucesos tristes, como el aborto, opta por melodías más melancólicas. Si cabe destacar la importancia una vez más del volumen de la mezcla de determinados sonidos como gritos y respiraciones (ambos diegéticos) pero que apoyan más el subrayado que la propia música incidental.

Para concluir esta secuencia es necesario citar la similitud que tiene con la filmografía de Lynch. En este caso su imaginario vuelve a *Twin Peaks Fire Walk with Me* (Lynch, 1992) (figura 297) en el que el asesinato de Laura Palmer está rodado en términos formales (iluminación saturada, planos de muy corta duración, intercalados de oscuridad, rostros deformados y gritos mezclados a gran volumen) de una manera muy similar a la agresión de Smithy a Sue.



Figura 297. Asesinato con luces estroboscópicas en *Twin Peaks Fire Walk with me* (Lynch, 1992)

#### 3.2.3.2.53. Secuencia 044C

La secuencia 044C se inscribe entre los minutos 140:17 y 144:28. Tiene una duración de cuatro minutos y 10 segundos. De los 58 planos editados, 45 pueden ser considerados

planos de rodaje. Esta secuencia posee un único bloque narrativo: Sue huye, es apuñalada y se dispone a agonizar.

Mantiene los rasgos estilísticos de la secuencia 044A. Lynch utiliza la cámara en mano y óptica angular para casi toda la secuencia menos para los planos en los que utiliza teleobjetivo, que son los planos que coinciden con el punto de vista de Sue preocupada por la amenaza de Doris Side. En esta secuencia no hay proceso de escritura improvisada o de búsqueda. La cámara se mueve libremente pero respetando la puesta en escena.

El utilizar una óptica angular además de deformar los rostros y ganar en expresividad también permite que el movimiento de la cámara no sea brusco. Lynch busca en esta secuencia volver a incidir en el plano onírico e irreal. Lo hace dentro de la diégesis con la aparentemente inexplicable y gratuita reacción de Sue de ponerse a chasquear los dedos y lo refuerza con recursos audiovisuales como la ralentización de la imagen y el sonido (una vez más buscando una diégesis impura precisamente en ese momento), y con el movimiento constante de la cámara en mano. El chasqueo de dedos no es la primera vez que se introduce en la película, en la secuencia 031 dos *Valley Girls* ya chasqueaban los dedos precediendo el primer número musical de la película, un momento puramente onírico y justificable narrativamente desde la perspectiva del surrealismo.

Hasta este momento en la secuencia, Lynch se sirve una puesta en escena funcional: planos más abiertos para poder realizar una topografía de las calles de Los Ángeles, planos más cortos para la dialéctica de plano/contraplano que se establece entre Sue y las *Valley Girls* y planos detalle para subrayar la importancia del chasqueo de dedos y lo decisivo en esta secuencia que es el destornillador en manos de Sue.

Doris Side irrumpe en escena arrebatando el destornillador de las manos de Sue y clavándoselo en el vientre. Aquí la realización cambia. Como consecuencia de este acto violento y decisivo en la narración, el movimiento de la cámara se mueve más brusco y menos

oscilante que en los planos anteriores. Lo que antes era balanceo onírico ahora se convierten en temblores y estertores. Una vez Sue está apuñalada, Lynch vuelve a utilizar la cámara como un elemento de búsqueda de imágenes en lugar de retratar imágenes ya preconcebidas en un guión técnico. Se acerca a su personaje, se aleja de él, barre su cuerpo con la cámara. Todo esto se refleja en un montaje que ya no busca la continuidad como hasta este instante en la secuencia y en lugar de limitarse a narrar, expresa y matiza la violencia de la secuencia. Incluye varios *jump cuts* (cortes que rompen la continuidad de la acción entre plano y plano y que saltan en la percepción del espectador) para reforzar esta idea.

Sue se arranca el destornillador y lo deja caer sobre la estrella del Paseo de la Fama (figura 298).



Figura 298. El paseo de la fama de Los Ángeles como escena del crimen

La estrella sobre la que cae es la de la actriz Dorothy Lamour. Con este plano se confirma el paralelismo entre el las baldosas de estrellas del paseo de la fama y las baldosas amarillas de *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939). Es la mención explícita a la protagonista, Dorothy, y el camino que recorre Sue para volver a su casa, pisando en lugar de las baldosas

amarillas, las estrellas de Hollywood (figura 299), transformando el estrellato en una metáfora oscura y perversa. Lynch admite en *Room to Dream* (Lynch y McKenna, 2018, p.25) lo siguiente: “I don’t remember when I first saw The Wizard of Oz, but it stuck with me whenever it was” (No recuerdo la primera vez que vi El Mago de Oz, pero se me quedó pegada, cuandoquiera que fuera. Traducción del autor).



Figura 299. El paseo de la fama se convierte en el camino de baldosas amarillas

Tras soltar el arma homicida la realización se vuelve más pictórica. Lynch incrementa el tiempo de obturación de la cámara para conseguir una imagen que roza lo no figurativo al quedar borrosa (figura 300).





*Figura 300.* Conseguir imágenes no figurativas a través de manipular la obturación

Para esta falta de definición Lynch también utiliza el desenfoque que además de ayudar a incrementar la condición pictórica de la imagen le sirve para crear metáforas como la de desenfocar el cartel de Hollywood (figura 301).



*Figura 301.* Hollywood como realidad desenfocada



Explícitamente corresponde a la vista nublada del personaje principal muriendo tras ser apuñalada pero existe una lectura más, acorde con las demás referencias a la industria cinematográfica de Hollywood y al cine químico. Para Lynch, este sistema ya no es válido, está obsoleto. Él es un realizador dentro de la industria que se ve fuera de ella y a la que encuentra cada vez menos sentido. Por eso ve borroso y difuminado su pertenencia a ella. Y en su primera película digital quiere dejarlo bien claro.

Finalmente, Sue no puede más y cae rendida en una acera entre varios mendigos. Por corte pasará a la secuencia siguiente.

El plano sonoro de la secuencia, cabe destacar más que el uso de las músicas incidentales, que son meramente un subrayado tonal, el uso de los sonidos ambiente y efectos narrativos. Lynch decide acompañar la ralentización de la imagen que incluye la secuencia con un ralentizado del sonido para que sea más eficaz el efecto. Pero lo más interesante en este plano es la decisión de omitir en la mezcla de audio el sonido que haría el destornillador al caer al suelo sobre la baldosa. Máxime cuando el resto de efectos sonoros no están elididos, como los pasos. Esto refuerza el clima de irrealidad y onirismo que Lynch quiere imprimir en la secuencia. En cuanto a las músicas, como se ha dicho, son un subrayado de la sensación de intriga que quiere transmitir al espectador. De hecho, tras la ralentización de los efectos de sonido en un momento en el que no existe música incidental, utiliza una música de *drum'n bass* (batería y bajo) para subrayar el plano detalle de la mano de Sue mostrando el destornillador con el fin de alertar al espectador. Esta música queda eclipsada ya que vuelve a mezclar la pieza de Penderecki con la que arrancó la secuencia y que dura hasta el final de la misma.

### 3.2.3.2.54. Secuencia 046

La secuencia 046 tiene una duración de siete minutos y 39 segundos. Está compuesta por 63 planos de montaje que resultan tras editar los 27 planos de rodaje. Dentro de la película se inscribe entre los minutos 144:28 y 152:07. Tiene un único bloque narrativo y cuenta la agonía y muerte de Sue, en la calle y entre tres mendigos. Aunque podría ser considerada parte de la secuencia anterior ya que la continuidad con la misma es absoluta (espacial y temporalmente), se decide considerarla como secuencia independiente por su duración y contenido. Narrativamente la agonía queda expuesta como un bloque separado del acto de la puñalada y la huida por las calles.

La secuencia comienza por corte, entrando Sue en plano. Cae en la acera entre tres mendigos, acreditados como *Street Person #1*, #2 y #3 e interpretados respectivamente por Helena Chase, Nae y Terry Crue. La función principal de la secuencia es una dilatación temporal de la narración. Es una secuencia larga en la que apenas ocurre una acción, la muerte de la protagonista, y esta llega al final. Lynch trata de alargar la agonía de Sue y hacer partícipe de ella al espectador que ve como pasa el tiempo sin que ocurra ninguna acción relevante más allá de la espera de la muerte.

Los tres personajes mantienen un diálogo aparentemente inconexo con la trama, como ocurre con los diálogos dentro del universo *Rabbits*. Los conejos humanoides son tres, igual que estas personas de la calle así que es posible que sean otra encarnación más de los lagomorfos con cuerpo humano. También es posible dado que el personaje de *Street Person#1* es quien guía hacia la muerte a Sue.

STREET PERSON #1: Te enseñaré la luz. No habrá más mañanas tristes.

Esta es una referencia explícita al título de la película que empezó a rodar Nikki. Mientras Sue agoniza Lynch alarga el proceso con una conversación sobre un trayecto desde Hollywood Boulevard a Pomona. Pomona es una ciudad del Condado de Los Ángeles que pertenece a la región de Inland Empire, con que los personajes están hablando de una forma velada del interior de la película. Como se ha dicho anteriormente, la función de esta secuencia es la dilatación temporal por eso la secuencia tiene un ritmo pausado, tanto en la interacción de los personajes como en el ritmo de montaje, Lynch edita planos largos en esta secuencia. La intención es que esta dilatación no solo sea física sino también psicológica y que el espectador agonice con la protagonista, por ello también se sirve expresivamente del plano sonoro; al arrancar la secuencia, la música de la anterior tenía una remanencia, hasta que los personajes de la calle empiezan a hablar. Desde ese momento y durante seis minutos y 10 segundos la música desaparece de la mezcla, siendo esta poblada por un molesto sonido de tráfico mezclado con los diálogos. Todo está enfocado para que la percepción de la secuencia sea ardua para el espectador.

En cuanto al contenido también cabe destacar una referencia temporal que hace *Street Person#2*

STREET PERSON 2: Es pasado medianoche.

Una vez más un personaje, como *Visitor#1* y *Visitor#2*, hace la misma referencia temporal. Parece que aunque la narración avance, el paso temporal sea algo relativo.

Para la duración de la secuencia el número de planos rodados y montados es limitado. Básicamente resume la secuencia en una serie de primeros planos, rodados muy cerca de los personajes, con óptica angular para apoyar lo grotesco de la agonía del personaje (figura 302).



*Figura 302.* Puesta en escena en base a plano/contraplano con rostros deformados

La duración de los planos, los contraplanos en silencio, los rostros deformados y los diálogos aparentemente inconexos consiguen que la experiencia del espectador sea tan agónica como la del personaje.

Al final, *Street Person#2* toma las riendas de la secuencia y guía a Sue hacia la muerte. Le acerca un mechero encendido al rostros y los ojos de Sue se posan en él como en una sesión de hipnosis. Cuando apaga el mechero, también se apaga la vida de Sue (figura 303).



Figura 303. Hipnosis para transitar a otro plano dimensional

En la secuencia siguiente podrá verse que la presente no está rodada en una localización natural sino en un *set* de rodaje. Esto permite una iluminación controlada y artificial. Para la metáfora del mechero y la vida de Sue es necesaria, por eso el trabajo de iluminación es mucho más delicado en este plano. Aun siendo un *set* de rodaje con iluminación artificial, Lynch no renuncia a la textura del digital y rueda los primeros planos del resto de los personajes en clave baja de luz para que la textura esté más presente.

Por último en esta secuencia cabría destacar dos referencias más a la obra pasada de Lynch íntimamente relacionadas con *Inland Empire* y que desembocan en el vómito de sangre (figura 304) que realiza el personaje antes de fallecer.



Figura 304. Vómito de sangre sobre el suelo. Violencia explícita reiterada

En la primera experiencia audiovisual de Lynch *Six men getting sick* (Lynch, 1966), a acción narrativa era el vómito de las seis figuras (figura 305).





Figura 305. Tras vomitar la imagen vira al rojo sangre en *Six men getting sick* (Lynch, 1966)

La sangre el suelo también fue retratada en *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992) como se muestra en la figura 306.



Figura 306. Sangre sobre el suelo en *Twin Peaks Fire Walk With Me* (Lynch, 1992)

Por otra parte, la obsesión con la sangre en el suelo de Lynch puede estar relacionada con la siguiente pintura, *Blood on the floor* (Bacon, 1986) como se aprecia en la figura 307.



Figura 307. Sangre sobre el suelo en *Blood on the floor* (Bacon, 1986)

#### 3.2.3.2.55. Secuencia 047

La secuencia 047 tiene una duración de tres minutos y 32 segundos, se inscribe entre los minutos 152:07 y 155:39 del metraje total y está formada por 21 planos de montaje y 16 de rodaje. Tiene un único bloque narrativo y enlaza espacio-temporalmente con la secuencia 046.

Sue ha muerto en la secuencia anterior y en esta se despierta después de su agonía en el plató cinematográfico dónde se rueda *On High in Blue Tomorrows*. Completamente desubicada emprende su marcha del plató.

El plano con el que comienza la secuencia es otra declaración del realizador de su deseo de diferenciación del cine rodado en celuloide. Dura un minuto y ocho segundos y consiste en un *zoom out* que poco a poco va actualizando el fuera de campo y que desvela que Sue, a la que el espectador ha visto morir en plena calle en el plano anterior, está en realidad en un plató de cine. Arranca con un primer plano de Sue presuntamente fallecida y va abriendo plano hasta llegar a un plano general picado en el que puede verse una cámara con chasis de celuloide montada en una grúa. La cámara queda en escorzo, como si estuvieran manteniendo una conversación Sue y ella (figura 308).



Figura 308. La cámara analógica apunta a Sue en una explicitación del dispositivo cinematográfico

La relación entre el movimiento de *zoom* que hace Lynch y la decisión de montar la cámara diegética en una grúa es para contraponer dos estilos de rodar diferentes. En el estilo libre que está ejerciendo el realizador en *Inland Empire* presume de *zoom* mientras que en el sistema industrial utilizan grúas. La música que quedaba remanente de la secuencia anterior,

melancólica, torna a oscura cuando aparece la cámara. La propia cámara diegética se mueve saliendo del cuadro de la pantalla, permitiendo al espectador erradicar cualquier elemento que rompa el dispositivo de la ficción y se sumerja de nuevo en la diégesis. Lynch subraya este momento al hacer coincidir una subida de intensidad de la música con la salida de cuadro de la cámara. Sin la cámara en imagen, el dispositivo narrativo continúa (figura 308b).



*Figura 308b.* Sin la cámara en imagen, la narración continúa

No es hasta el segundo 44 de este primer plano que una voz en off actualiza otra vez el fuera de campo para confirmar lo que muestra el plano.

KINGSLEY/OFF: ¡Corta!

La iluminación cambia y los mendigos se convierten en actores. Abandonan el plano. Voces de dirección continúan actualizando el fuera de campo con jerga de rodaje.

Sue permanece en el suelo supuestamente muerta. Por corte Lynch introduce un contraplano, sin deformaciones lenticulares, iluminado con suficiente luz para no evidenciar



mucha textura y completamente estable, de Kingsley observando lo inmersa que está su actriz en el personaje que interpreta. Por corte, pasa a otro plano general de Sue, esta vez sin la angulación de cámara para comunicar que ya no se está dentro de la ficción. Kingsley actualiza el fuera de campo, apelando explícitamente a la identidad de Nikki. Para Kinglsey, es Nikki quien está tendida en el suelo después de interpretar el papel. Lynch informa al espectador que ha abandonado el universo de *On high in Blue tomorrows* a través de uno de los artilugios narrativos esenciales en esta ficción: la identidad.

KINGSLEY: ¡Un aplauso para Nikki Grace! ¡Todos! ¡Nikki Grace! ¡Bravo!

En sus rodajes, como puede verse en los documentales de cómo se hizo *Twin Peaks* (Lynch, 2017), cada vez que un actor acaba su trabajo, se le ovaciona delante de todo el equipo. También puede verse en *Lynch 2* (Anónimo, 2007) en el momento que despide el trabajo de Diane Ladd y mutuamente se alaban. Es una práctica común dentro de la Industria. Incluyendo este diálogo, más allá que la cita explícita del nombre de Nikki, está narrando que el trabajo de la actriz en el rodaje ha terminado. Nikki ya no es Nikki. Es imposible conocer si quién ha vuelto de la ficción es Nikki, Sue o un híbrido de las dos como ocurría en los primeros momentos de la entrada de Nikki en la metaficción. Es lo mismo que ocurría en el capítulo 30 de *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1991) cuando era el *doppelgänger* del Agente Cooper el que abandonaba el universo paralelo y no el Cooper original..

Mientras todos aplauden, Nikki/Sue se incorpora como quién termina de despertarse. Lynch vuelve a incluir en este momento en la mezcla de audio una música extradiegética para aportar una atmósfera de misterio y suspense a lo que está ocurriendo. Lejos de calmar la emoción del espectador con lo que aparentemente es un final satisfactoriamente feliz, la música utilizada es inquietante lo que provoca una disonancia emocional en el espectador que

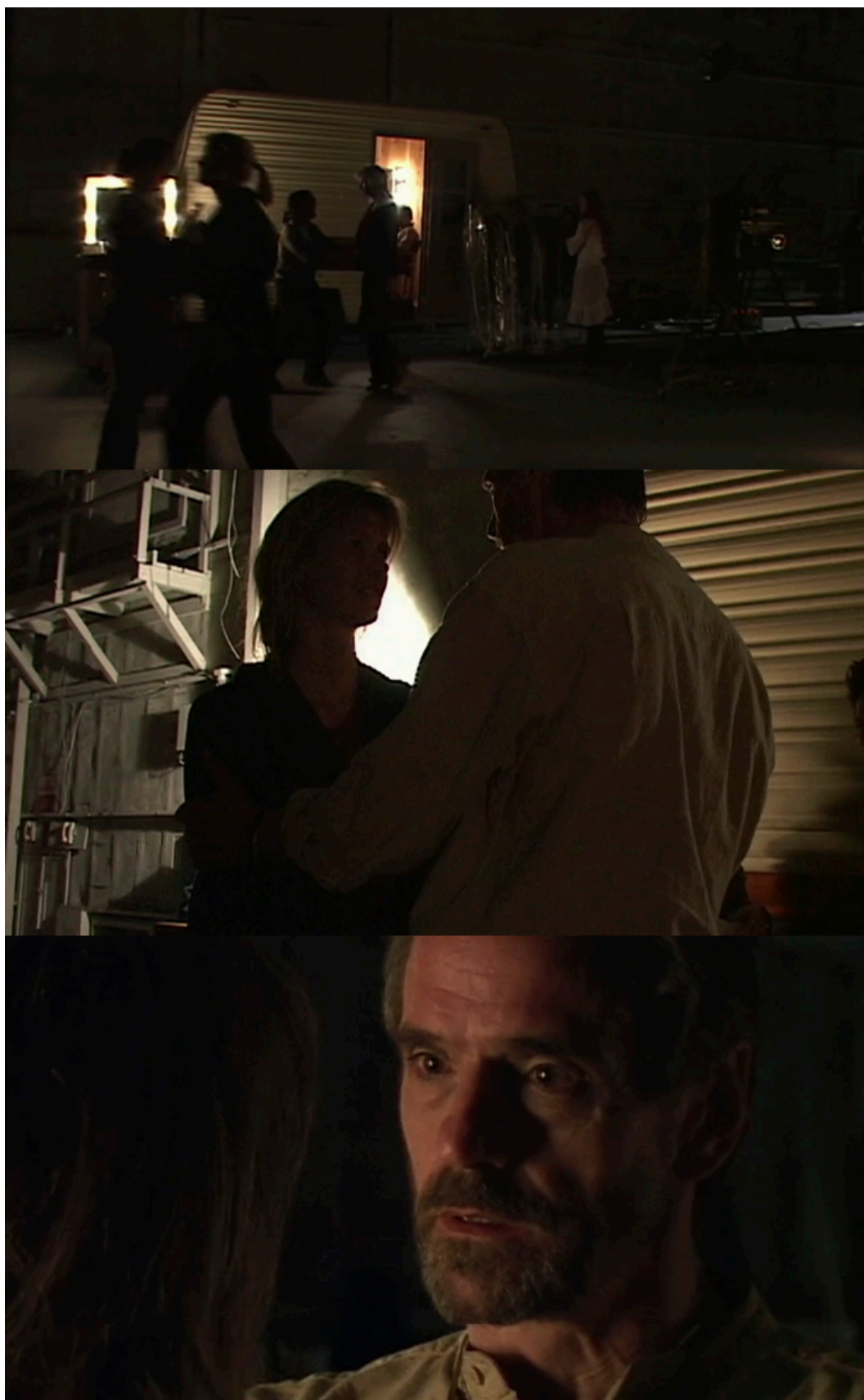
contribuye a la creación de la atmósfera. Lynch procura colocar en los encuadres, en primer y último término, objetos relacionados con una producción cinematográfica que dejan atrapada a Nikki/Sue entre ellos (figura 309).



*Figura 309.* La actriz atrapada entre los elementos de producción cinematográfica

Además de atrapar diegéticamente al personaje, el realizador continúa con la línea de incluir referencias al proceso de producción industrial en la diégesis, siendo el proceso de la película opuesto al que retrata. Nikki/Sue vaga por el plató mientras distintos trabajadores intentan desmaquillarla, vestirla con una bata. Kingsley se acerca a ella y vuelve a llamarla por su nombre hasta tres veces, intentando fijar en el recuerdo del espectador su nombre y de quién se cree él que trata. Pero Lynch durante toda la secuencia intenta ocultar el rostro de Nikki/Sue: únicamente en el arranque del primer plano de la secuencia el espectador puede ver perfectamente iluminado el rostro de la actriz. En el resto de planos siempre la muestra o bien de perfil, o bien en un plano abierto y a lo lejos o bien poco iluminada. El único rostro que aparece bien iluminado es el del director (figura 310).





*Figura 310.* El realizador es reticente a mostrar con claridad el rostro/identidad de la actriz que ha regresado al plano dimensional

Nikki/Sue abandona el plató vistiendo una bata azul a la que Lynch da mucha importancia en el documental *Lynch 2* (Anónimo, 2007), dónde David Lynch insiste a sus asistentes mientras prepara una secuencia que no le dejen olvidar la bata azul, que Laura Dern debe llevarla. Unos segundos antes, Nikki/Sue declina que una asistente le ponga una bata blanca, pero si permite que le ponga una azul. El simbolismo va más allá que emular el vestuario de la protagonista de *New York Movie* (Hopper, 1939).

Por corte Lynch monta el último plano de la secuencia introduciendo una distorsión temporal hacia una diégesis impura ralentizando de nuevo la velocidad del plano. Es mínimamente perceptible para el espectador en un visionado normal de la película, pero la marcha de Nikki/Sue está ralentizada. Es posible que Lynch lo haya utilizado para remarcar que el relato y su onirismo aún no han finalizado aunque parezca una conclusión. Esta ralentización tan leve recuerda al final de *Carrie* (DePalma, 1976), dónde su realizador invierte la velocidad de los planos, haciendo que los personajes caminen a la inversa y que editado parezca que todo sigue su curso normal pero de forma extraña creando atmósfera onírica. En la película de DePalma, se descubre que el movimiento está del revés porque al fondo del plano se ve un coche yendo marcha atrás. Un detalle que para el espectador puede pasar desapercibido pero que concuerda con los principios de la narración diseñada. No sería de extrañar que Lynch se fijara en este recurso de De Palma, ya lo que utilizó algo parecido por primera vez en el episodio 03 de *Twin Peaks* (Lynch, 1990) al hacer que los actores en la habitación roja (universo paralelo y mundo aparentemente onírico) recitaran el diálogo y se movieran a la inversa para revertir la velocidad en montaje y el resultado fuera extraño como un sueño.

### 3.2.3.2.56. Secuencia 048

La secuencia 048 dura 10 minutos, se inscribe entre los minutos 155:39 y 165:39 del metraje global y consta de 105 planos de montaje. En esta secuencia es particularmente críptico averiguar qué planos son de rodaje exclusivamente. El motivo principal es que existen muchos cortes en la secuencia y es posible que Lynch haya grabado planos de duración elevada gracias a la posibilidad de grabar en cinta y no en rollos de celuloide. Existe la posibilidad de cambios de encuadre dentro de un mismo plano que por su longitud temporal lleve a confusión en dilucidar si es de rodaje o de montaje. En la presente secuencia es en la que más evidente se hace la técnica del realizador de buscar los planos durante el mismo proceso de grabación. Esto resulta de la no existencia de una planificación o guion técnico tan encorsetado como el que existiría en un rodaje no digital.

El primer plano de la secuencia sitúa al espectador en el exterior de los estudios de rodaje. Si en el último plano de la secuencia 047 aparecía una distorsión temporal que induciría a pensar que la narración ilustra un plano irreal, en este plano Lynch vuelve a introducir un *flare* que como se ha visto a lo largo de la película está relacionado con la atmósfera y los planos dimensionales oníricos (figura 311).



*Figura 311. Reiteración en el uso de flares*

*Flares* que mantiene en el contraplano de Nikki/Sue inspeccionando su entorno. Lynch muestra que el estudio del que sale Nikki/Sue es el cuatro. Con un plano general Lynch consigue una topografía de los estudios cinematográficos donde se encuentra la actriz/personaje (figura 312).



*Figura 312. Plano general para ubicar al espectador en un estudio de rodaje*

Por corte pasa a un plano medio corto en el que la mirada de Nikki/Sue se dirige al centro de la cámara. Este tipo de miradas se suelen utilizar como apelación al espectador y ruptura de la cuarta pared al desbaratarse el dispositivo cinematográfico. Por corte pasa a un contraplano de *Lost Girl* en su encierro viendo a Nikki/Sue a través del televisor (figura 313).



Figura 313. Los reflejos de luces funcionan como *flares*

Lynch revierte una convención del lenguaje cinematográfico: la mirada a cámara como opuesto al plano subjetivo, la ruptura contrapuesta a la inmersión. Aquí con esta mirada a cámara y con el corte de montaje al primer plano de *Lost Girl*, Lynch consigue que esa mirada a cámara funcione como una identificación del espectador con un personaje de la diégesis en lugar de una ruptura del dispositivo ficcional cinematográfico. En esta secuencia los ojos del espectador coinciden con los ojos de *Lost Girl*.

La introducción de *Lost Girl* en la edición (no es montaje en paralelo, ya que con el plano de la televisión convergen ambas acciones) consigue que el espectador no olvide este personaje en la secuencia climática de la película. Por corte pasa a un plano, con un leve trévelin lateral contrapicado en el que puede verse a Nikki/Sue saliendo del plató. Pero



nuevamente el montaje sirve a Lynch para realizar un cambio espacio temporal. En la figura 312 puede verse que Nikki/Sue sale del plató y no hay más que otros *sets* alrededor. En la figura 314 ilustra el trávelin con el que Lynch hace pasar a su personaje de un espacio a otro. La cortina roja vuelve a significar como en la secuencia 029 y en *Twin Peaks* un cambio dimensional. No es un error de continuidad, es un salto dimensional diegético.



Figura 314. Trávelin lateral como canalizador de salto espacio-temporal

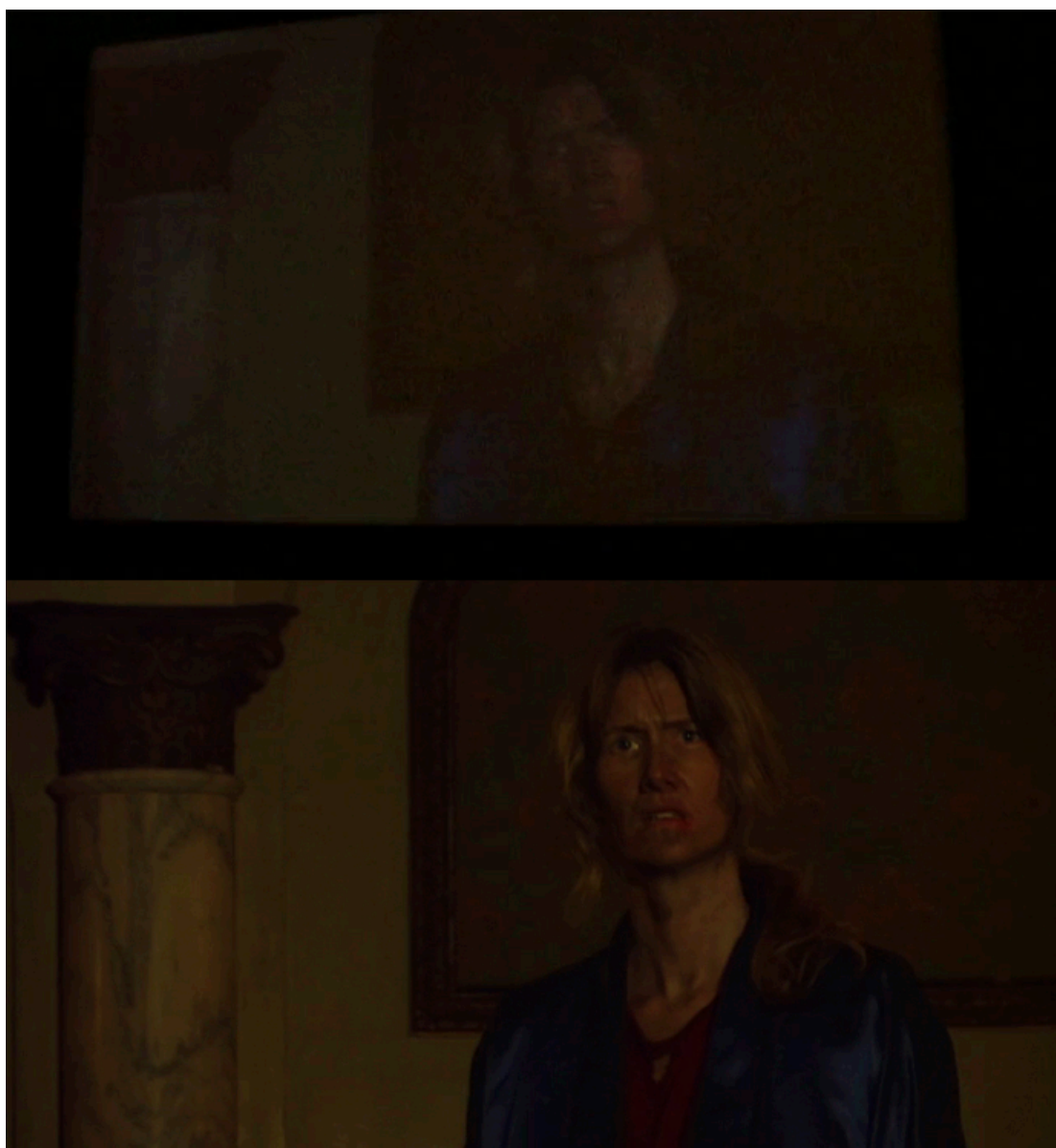


Este regreso a la atmósfera onírica se marca también por la decisión del realizador de liberar la cámara del trípode donde estaba anclada hasta el momento en esta secuencia, añadiendo un movimiento de irrealidad e inquietud, reforzado también por el cambio de óptica de teleobjetivo a gran angular, que distorsiona las líneas como puede apreciarse en el plano. Por corte Lynch ha introducido a su personaje en el interior de un cine. Una vez realizado el tránsito entre atmósferas y universos la cámara vuelve a anclarse al trípode. La actriz aparece en un cine cuya inspiración directa es la pintura *New York Movie* (Hopper, 1939) como se muestra en la figura 315.



Figura 315. Arriba, el personaje entra al cine. Abajo, *New York Movie* (Hopper, 1939) como inspiración directa para *Inland Empire* (Lynch, 2006)

Con un brusco corte de montaje que rompe Lynch descubre que lo que en principio el espectador cree estar viendo es lo que Nikki/Sue está viendo. Vuelve a identificar la mirada del espectador con la del personaje principal. Podría haberlo realizado de una manera suave, utilizando como recurso un escorzo como hace más adelante pero prefiere la forma brusca porque desconcierta más al espectador (figura 316).



*Figura 316.* Bilocación simultánea en pantalla y en la realidad

Al igual que el realizador ha jugado con la percepción que tiene Nikki/Sue de su propia identidad, ahora juega también con la del espectador de quién/qué ve. También si durante la película Lynch a confeccionado un mecanismo de saltos temporales aquí muestra con este salto de plano una coincidencia espacio-temporal. Nikki/Sue ve en pantalla lo que está ocurriendo ahora. Con el cine digital existe la posibilidad de trabajar con el material rodado inmediatamente después de haberlo rodado. No ocurre así en el cine analógico: para poder trabajar un material rodado el realizador debía esperar un revelado rápido de lo rodado durante el día, lo que se conoce como *daylies* de rodaje. Una de las cosas que Lynch celebra del digital es esa posibilidad de trabajar inmediatamente el material. Con esto, el director introduce diegéticamente otra de las ventajas del cine digital sobre el químico. Nikki/Sue se contempla después de manera aparentemente aleatoria distintos momentos del universo de la ficción como si todo hubiera sido rodado por Kingsley. La edición temporal se trastoca de nuevo ya que puede verse en una acción que aún no ha acontecido y que ocurrirá después de que abandone la sala de cine: se ve a sí misma en el dormitorio de Smithy cogiendo la pistola con la que matará a *The Phantom* (figura 317).



Figura 317. *Flash forward* intradieético

Tras este *flash forward* intradieгético, Lynch retoma la simultaneidad entre lo que ocurre en la pantalla de cine y lo que ocurre fuera de ella. Nikki/Sue observa cómo Mr. K. sube por unas escaleras en la sala. Por corte Lynch abandona la dialéctica de plano/contraplano personaje/pantalla de cine para mostrar lo que ocurre en la pantalla. Las imágenes en pantalla están triplemente texturizadas: la textura original en el digital, su encaje en la pantalla dieгética como cinematográfica y posteriormente su hinchado a celuloide en 35mm. Consigue una textura con una definición muy baja, unos negros con poco detalle y mucho ruido de ganancia (figura 318).



Figura 318. Imágenes oscuras y forzadas para explicitar su dispositivo de procedencia

La imagen resultante debido a su baja definición es más similar a una pintura que a una fotografía. Nikki/Sue vuelve a sumergirse (si es que salió de él) en el universo AXXON N. La cámara abandona el trípode y Lynch retoma el tono formal libre y autónomo. Utiliza una subjetividad de cámara con mucho temblor que expresivamente es utilizada para mostrar la inquietud del personaje ante el espacio desconocido en el que se adentra. La voluntad pictórica se vuelve a hacer presente con los planos oscuros, poco definidos y tendentes a lo no figurativo: después del plano subjetivo edita un plano solo con la sombra del personaje



recorriendo un fondo azul con inspiración en las pinturas de Mark Rothko, pero eliminando la verticalidad del pintor por un encuadre horizontal cinematográfico (figura 319).

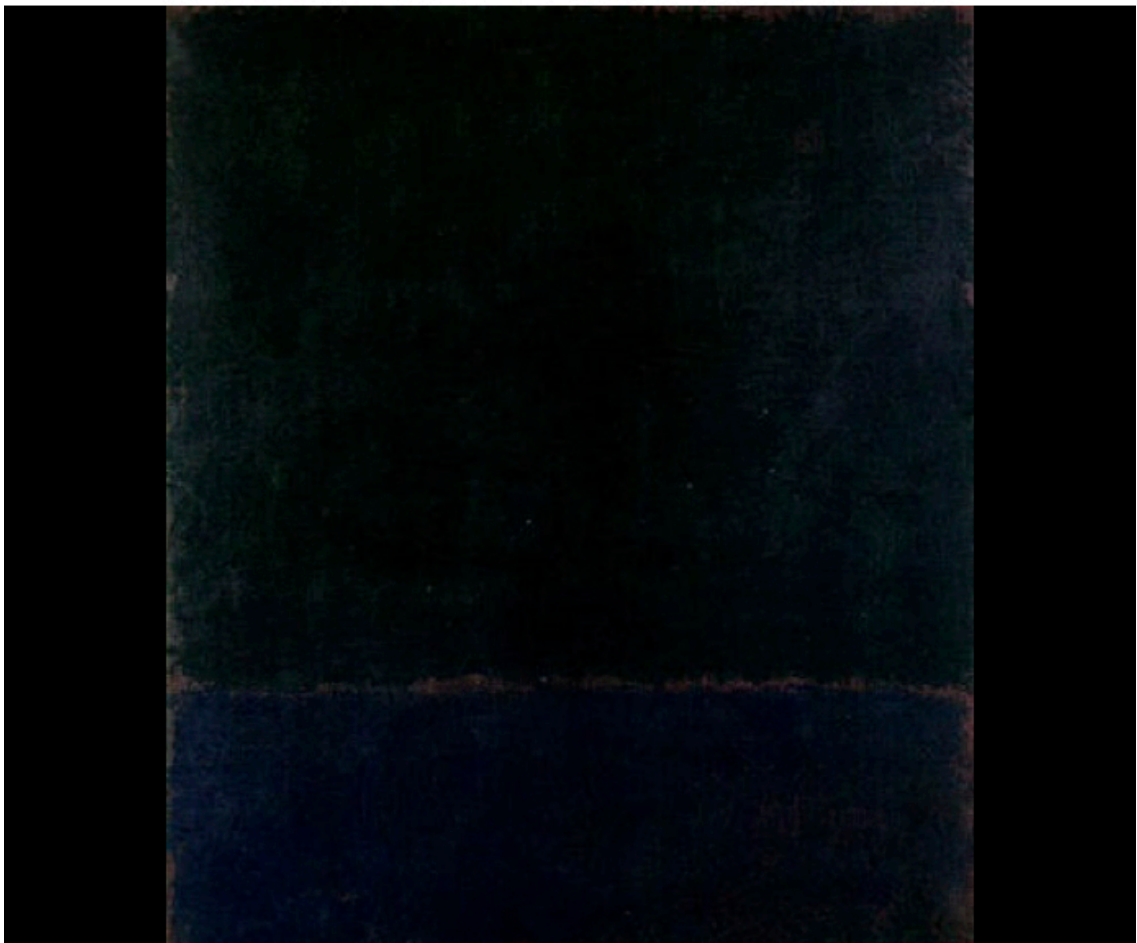


Figura 319. Inspiración de la imagen no figurativa de *Inland Empire* (Lynch, 2006) (arriba) en *Black Blue* (Rothko, 1968) (abajo)

Como puede verse en los planos, la dominancia de color se ha vuelto azul, que es el color que el realizador ha utilizado en sus atmósferas oníricas a lo largo de la película. Por corte, Lynch inserta varios planos casi en negro por la oscuridad y poca iluminación. La baja definición digital se alía para conseguir la atmósfera de misterio y de que el personaje está transitando un espacio peligroso, oscuro y desconocido. Tras estos planos y sin abandonar el movimiento de cámara en búsqueda de la imagen que posteriormente insertará en edición, el director sitúa a Nikki/Sue en el espacio del bloque de secuencias 030. La panorámica cámara en mano con la que recorre el espacio pasa por un reloj de pared que muestra las 00:14, es decir, nuevamente ofrece una referencia temporal de “después de medianoche”. Por corte, Lynch monta un *zoom in* inestable centrándose en la inscripción de AXXON N. que hay en una puerta. Por corte, Lynch monta un plano general de la estancia con Nikki/Sue a punto de entrar. El suelo que pisa está elaborado por el propio David Lynch. Es un suelo blanco y negro, muy parecido al que Lynch utilizó tanto en *Twin Peaks* como en *Eraserhead* (Lynch, 1977). Es un suelo de lugares donde ocurren hechos sobrenaturales (figura 320).





*Figura 320. Suelos blancos y negros para los lugares sobrenaturales*

En *Eraserhead* (Lynch, 1977) Lynch construyó los decorados. En el ya citado vídeo *Lynch 2* (Anónimo, 2007) se puede ver a Lynch construyendo el *set* que pisa ahora Nikki/Sue. Por una parte este suelo tiene significado diegético (lugar sobrenatural) y por otra parte su construcción tiene significación sobre el proceso creativo: con *Inland Empire* Lynch ha vuelto a sus inicios experimentales en los que su obra audiovisual era una pieza de arte de autor en su totalidad.

Nikki/Sue descubre que la puerta de AXXON N. se comunica con el decorado de la casa de Smithy. Avanza por ella y llega al tiempo expuesto anteriormente en la sala de cine, en el dormitorio cogiendo la pistola. Lynch utiliza el mismo plano que montó en la sala de cine para que el espectador comprenda la convergencia temporal. Un plano detalle muestra que la pistola está sobre una chaqueta verde, la misma que llevaba Smithy en la secuencia 022 y que se le dio en la sesión de espiritismo de la secuencia 042. Pistola en mano Nikki/Sue continúa la inspección del espacio. Lynch monta un plano detalle del suelo en movimiento muy oscuro, tanto que parece que acaba en negro. La curvatura de las líneas blancas y negras, combinadas con el movimiento del barrido de la cámara, imita una sesión de hipnosis.

Esta edición, marca el inicio de un montaje en paralelo de dos acciones que convergerán en una misma, la muerte de *The Phantom*. Por una parte, la cámara de Lynch acompaña a Nikki/Sue por unos pasillos verdes (el color del universo de la ficción) y por otro lado sigue a *The Phantom* por los mismos pasillos. El montaje, plano/contraplano crea una sensación tan laberíntica como la estructura narrativa en términos espacio-temporales de la película.

Los planos que Lynch utiliza para acompañar a Nikki/Sue están rodados cámara en mano, de nuevo como si buscara algo que encontrar definitivamente en la sala de edición. La cámara se mueve buscando en qué centrarse, con el movimiento y con enfoques y desenfoques. No funciona tanto como una identificación subjetiva espectador/personaje ya

que toma angulaciones y detalles que el personaje no podría tener. Si que existe la identificación cámara/realizador.

Nikki/Sue llega a una puerta con el número 47 (figura 321). *Vier Sieben* (cuatro siete) es el nombre del relato maldito en el que se basa *On high in blue tomorrows*, como comentó Kingsley en la secuencia 008.



Figura 321. A punto de entrar en el relato maldito

Antes de que Nikki/Sue pueda entrar, de la sombras emerge *The Phantom*. Nikki/Sue dispara. A cada disparo una intensa luz blanca que quema la imagen se hace presente, llegando a borrar la identidad de *The Phantom* sin necesidad del uso del *blur* (figura 322).



*Figura 322. El blanco quema/borra la identidad de The Phantom*

La iluminación que utiliza Lynch para este plano es un haz de luz provocado por una linterna, otra muestra de la intención alejar la producción de los medios profesionales convencionales para acercarla a algo más manual, casero y controlable.

Con el vídeo digital consigue imágenes muy texturizadas y aprovecha narrativamente los desniveles y la falta de control de los modos automáticos de grabación de la cámara. En esta secuencia también extrae valor narrativo de los efectos visuales digitales de postproducción. Tras los disparos, el rostro desencajado de Nikki/Sue de la secuencia 039 se superpone con el rostro de *The Phantom* (figura 322b).



*Figura 322b. Collage digital de postproducción*



La superposición de rostros no es perfecta. No es la intención del realizador mezclar las dos caras de una forma que converjan los dos rostros perfectamente. La intención es más artesanal y manual, crear una especie de *collage* audiovisual. El realizador rompe la naturaleza del efecto especial, percibirse como real sin que se perciba el truco, para exponer el propio truco como la esencia expresiva artística. Esta idea se refuerza tras unos contraplanos en los que este *collage* muta para representar un ser monstruoso. *The Phantom* ha sido asesinado, su rostro vomita sangre y es una inspiración directa del primer trabajo audiovisual de Lynch, *Six Men Getting Six* (Lynch, 1966), como puede verse en la figura 323.

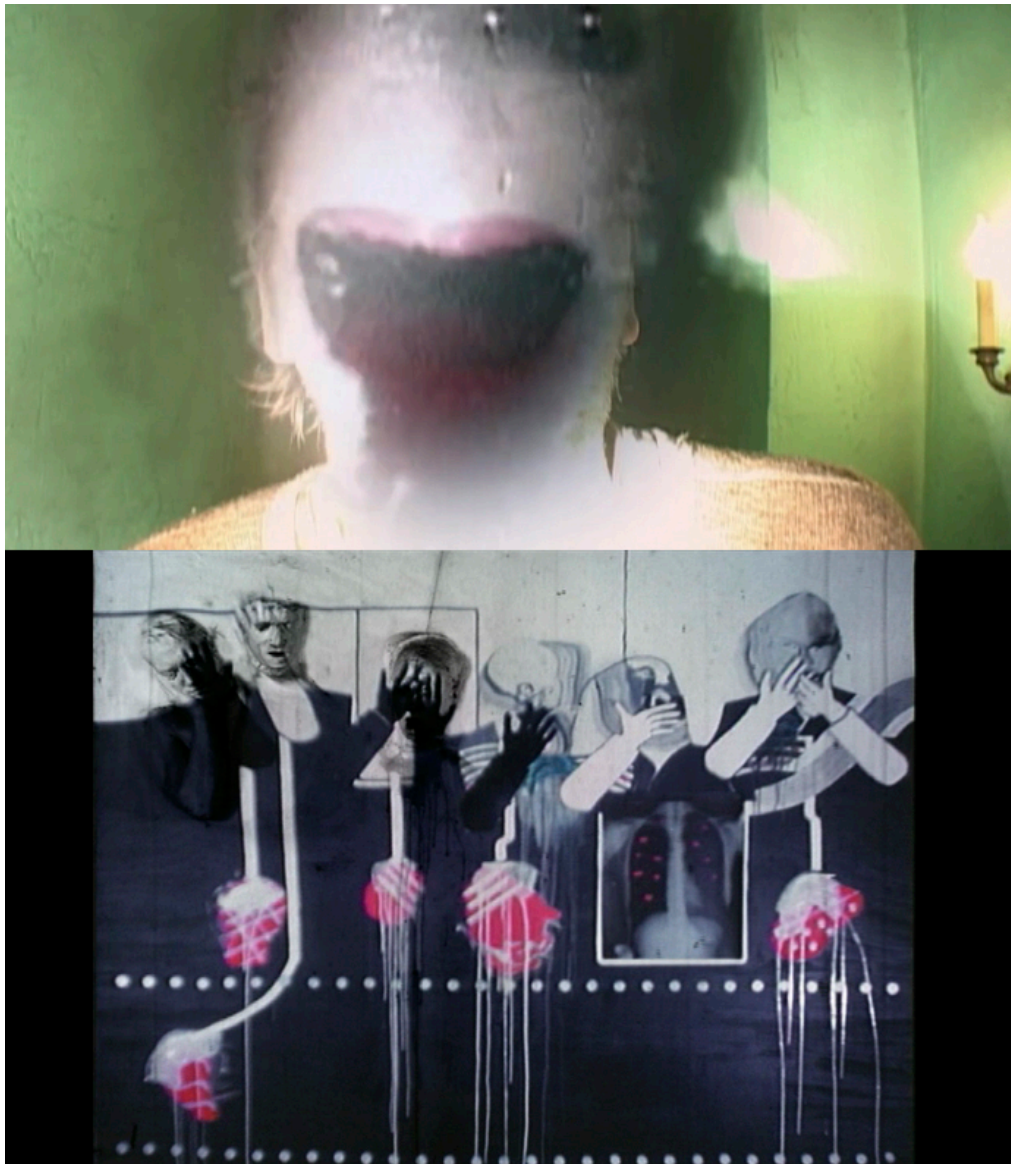


Figura 323. Collage digital de postproducción inspirado en *Six Men Getting Six* (Lynch, 1966)

El último disparo, el que asesina a *The Phantom*, aparece ralentizado. La intención de esta distorsión temporal no es otra que un simple subrayado dramático, no hay intenciones de expresar onirismo.

En el plano sonoro, al inicio de la secuencia cuando Nikki/Sue abandona los platós y entra en la sala de cine, Lynch se sirve de una música extradiegética inquietante, mezclada a un nivel tan leve que parezca que forma parte de la mezcla de audio ambiente o de efectos de sonido. Los ambientes ganan presencia a medida que avanza la secuencia. Utiliza reverberaciones para simular el eco de la sala de cine y mezcla más altos los sonidos de relojes y maquinaria en la sala de AXXON N. En el punto en el que Nikki/Sue se adentra en los pasillos laberínticos, además de subir una música incidental en la mezcla, el realizador introduce a modo extradiegético el sonido de suciedad en una aguja reproductora de vinilos, el mismo sonido que mezcla en las secuencias de la película que narraban hechos en la Polonia del pasado. Expresivamente puede ser la voluntad de hacer converger en este punto climático de la narración los tiempos narrativos ya que es aquí donde convergen los espacios.

#### 3.2.3.2.57. Secuencia 049

La secuencia 049 dura cuatro minutos y 29 segundos, está construida con 28 planos de rodaje y 40 de montaje y se inscribe entre los minutos 165:39 y 170:09 del metraje total de la película.

Narrativamente la secuencia tiene dos bloques: primero se cuenta la liberación de *Lost Girl* para inmediatamente después narrar su reencuentro con Smithy y su hijo. Esto implicaría que ella se convertiría en Sue.

Es una secuencia sin diálogos, en la que el plano sonoro viene dominado por la música extradiegética. La secuencia arranca con la remanencia de la música de la secuencia anterior,



se combina con una música de misterio y la mezcla sonora recurrente del universo *Rabbits* (música monocorde y sonido de silbato de tren fuera de campo), para finalmente desembocar de nuevo como en la secuencia 003 con *Polish Poem* (Bell y Lynch, 2006). Esta canción permanecerá en la mezcla también en la secuencia siguiente, que es la última de la película antes de la secuencia de créditos finales. Es importante el uso de esta canción porque une extradiegéticamente el final de la película con el principio al igual que la diégesis también se une con el principio ya que *Lost Girl* es liberada de la maldición. Lynch muestra que tras la puerta 47, la puerta de la narración, se encuentra el universo *Rabbits*. Este dato es muy significativo porque si bien el monólogo de Laura Dern (dividido en cinco partes correspondientes a las secuencias 030A, 030B, 030C, 030D y 030E) es el germen sobre el que se construye la narración, el proceso creativo para continuarla viene del trabajo de Lynch en para internet. No se sabe si de una forma consciente o no, lo que explícitamente el guion de la película *Inland Empire* marca como la leyenda que origina los tres niveles de ficción principales *vier sieben* (cuatro siete) Lynch lo identifique con un trabajo que no es que esté relacionado con su producción para internet, sino que está extraído directamente de ella y ampliado expresamente para la película.

La secuencia arranca con tres planos generales muy parecidos que editados uno de tras de otro provocan saltos de continuidad (figura 324) ya que aunque son distintos no lo son lo suficiente como para que su paso por el ojo del espectador sea suave.



*Figura 324. Saltos de continuidad en el montaje*

No posee mucha coherencia narrativa este salto en este momento justo que es una resolución en la que el realizador está intentando ligar y conectar aspectos, detalles y líneas narrativas que ha sembrado a lo largo de la película.

El último corte se corresponde con la perspectiva habitual de todo el metraje de *Rabbits*. En este último encuadre Lynch introduce un juego de luces estroboscópicas (figura 325).



Figura 325. Luces estroboscópicas para anticipar lo sobrenatural

Recuerda a momentos del interior de la habitación roja de *Twin Peaks* (Lynch 1990-1991) pero sobre todo a la secuencia del Club Silencio de *Mulholland Dr.* (Lynch, 2001) en la que las luces estroboscópicas extradiegéticas daban paso a actividad sobrenatural en el Club. Aquí ocurre algo parecido. Nikki/Sue ha roto la maldición y esa ruptura tiene una consecuencia, la liberación de *Lost Girl*. Además en la secuencia 042 ya se había mostrado a las encarnaciones humanas de los conejos ejerciendo una sesión de espiritismo con lo que esta habitación donde se les ha visto durante casi todo el metraje está relacionada íntimamente con la actividad sobrenatural.

Nikki/Sue entra en la habitación. Lynch vuelve a recurrir a la búsqueda en lugar de a la planificación y la cámara se mueve por todo el decorado hasta encontrar qué es lo que desea mostrar. Una búsqueda parecida a la que realiza Nikki/Sue intentando saber dónde está. Los

grandes contrastes de luz en escena hacen que la cámara digital perciba la luz aún más contrastada ya que una cámara de definición estándar y su rango dinámico es realmente bajo para mostrar los matices entre los tonos altos y los bajos. Además, la imagen parece tratada en postproducción y que le ha sido rebajada la saturación de color como puede comprobarse en la siguiente figura en la que la señal de verde no es tan intensa como en las habituales del universo *Rabbits* pero si que mantiene el alto contraste y la señal de blanco saturada como puede verse en la luz que emite la lámpara diegética que se encuentra en la pared (figura 326).



Figura 326. El personaje entra en el universo *Rabbits*

Se escoge la figura 326 no solo para mostrar la degradación cromática en este punto de la película sino también porque expresa una mirada de Nikki/Sue a un supuesto público: *Rabbits* está concebido lingüísticamente siguiendo los esquemas de la una comedia de situación rodada con público. Con esta mirada al contracampo el personaje se comunica con un público que nunca ha sido mostrado y que puede que no exista ya que sus aplausos y risas forman parte de una biblioteca de sonidos pero puede estar ante una sala de teatro vacía. En cualquiera de las dos opciones Lynch intenta romper los límites de la representación

audiovisual y convertir la película en un completo relato metaaudiovisual en el que aparecen casi todas las convenciones de la narrativa audiovisual: cine analógico, televisión, cine digital y videoarte.

Cabe resaltar que en el rostro de Nikki/Sue aparece otro *flare* más. Cuando pasa por corte al contraplano, lo que muestra es un foco de luz que es el que provoca ese *flare* (figura 327) y que confirmaría la teoría de la representación televisiva de esta secuencia, ya que sería la fuente de luz principal que ilumina el *set Rabbits*. La confirmación explícita vendrá en la secuencia siguiente con un plano contraplano general en el que se ve el teatro.



Figura 327. Apuntando el cañón de luz a la cámara para provocar un *flare* que invade el encuadre

Este plano le sirve también al realizador para encadenar con la localización donde están atrapadas dos de las *Valley Girls* y *Lost Girl*, cuya primera aparición en la secuencia 003 sin *blur* también era a través de un encadenado de un foco y un *flare*. Una vez más, Lynch intenta unir el principio con el final de la narración.

Lynch mantendrá el blanco quemado de la imagen pero sin la alteración estroboscópica el resto de la secuencia. *Lost Girl* está viendo como lo que ocurre aparece



simultáneamente en la pantalla del televisor, haciendo el mismo paralelismo que en la secuencia 048 con la inmediatez del proceso digital: el realizador obtiene la imagen en el momento de producirla. El relato digital es un relato inmediato (figura 328).



Figura 328. Simultaneidad entre lo que se rueda y se emite

Nikki/Sue besa a *Lost Girl*. Nikki/Sue desaparece por encadenado y *Lost Girl* queda libre. Comienza el segundo bloque narrativo, la libertad y el reencuentro con su familia. En realidad lo que ha ocurrido es la creación de un nuevo universo ya que *Lost Girl* se reúne con Smithy y el hijo de los dos. Aunque *Lost Girl* haya adoptado la personalidad de Sue, esta perdió el hijo tras la agresión. Si existe el hijo es que es otra línea narrativa distinta.

Al haberse liberado, la cámara también tiene que estar libre. El realizador solo la ancla al trípode el resto de la secuencia en un plano picado de las escaleras por las que baja. Durante la huida Lynch muestra interiores ya mostrados al espectador durante toda la película: las escaleras industriales y los pasillos de AXXON N. que conectan los universos y los lugares. Finalmente Lynch guía a *Lost Girl* hasta el salón de su casa donde se produce el final feliz. Es



un final que recuerda al de *Blue Velvet* (Lynch, 1986) en el que Dorothy Valens se reúne con su hijo secuestrado y cuyos planos finales reconectan con el principio de la película, como está ocurriendo en esta narración. Aun siendo un final feliz, Lynch no renuncia a las ópticas angulares que deforman los rostros de los protagonistas (figura 329). Se acerca mucho a ellos porque quiere transmitir la emoción al espectador más intensamente pero al acercarse tanto la deformidad se hace más evidente. Opta por convertir el error en recurso, es un final feliz pero distorsionado, como las múltiples realidades que ha ido mostrando a lo largo de todo el metraje.



Figura 329. Reiteración en los rostros deformados por las aberraciones ópticas

Finalmente, el último plano de la secuencia es un encadenado del rostro de *Lost Girl* con un foco de luz que devuelve la acción a dónde se quedó Nikki/Sue.

#### 3.2.3.2.58. Secuencia 050

La secuencia 050 dura dos minutos y cuarenta y dos segundos. Se compone de ocho planos de rodaje y nueve planos de montaje y está editada entre los minutos 170:09 y 172:51. Tras haber sido liberada *Lost Girl* queda por cerrar el destino de Nikki/Sue. Aunque la

progresión narrativa y formal está muy ligada a la secuencia 049 y podría haberse considerado parte de ella (la canción *Polish Poem* está presente en las dos de continuo) se decide clasificarla como secuencia independiente porque muestra el destino final independiente de la protagonista. Este destino es el regreso a la secuencia 005. Antes de eso, devuelve la acción al *set rabbits* dónde muestra a Nikki/Sue con una gran cantidad de luz en el rostro con sonido de vítores fuera de campo. Esta vez los vítores si son diegéticos, ya que si pertenecen a la historia y no están usados como metalenguaje televisivo como eran añadidos a la mezcla sonora en las intervenciones de *Rabbits*. El que sean diegéticos se constata con el plano general que Lynch inserta a modo de contraplano en el que muestra, como se anticipaba en la secuencia anterior, que hay un público viéndoles (figura 330).



Figura 330. El montaje plano/contraplano revela que la actriz está en un teatro iluminada por un foco

Lynch utiliza tras acercarse al rostro de Nikki/Sue un encadenado en el que muestra una figura de una bailarina vestida de rojo. Por el vestido, podría ser Carolina de la secuencia 044B, que guiaba a Sue hasta la guarida de Mr.K. Lo relevante es que incluye dentro de la película material rodado para otra ocasión, ya que forma parte del cortometraje digital independiente *Ballerina* (Lynch, 2007) en el que se muestra una actuación de una bailarina, plagada de desenfoques y texturas provocadas por humo artificial (figura 331).



Figura 331. Superposición de texturas. *Ballerina* (Lynch, 2007) sobre *Inland Empire* (Lynch, 2006)

Vuelve a aparecer el personaje de *Visitor#1* y la localización de la mansión de Nikki y Piotrek. Lynch enlaza varios encadenados para hacer la transición, la vuelta al principio, algo suave y que esté reste más afianzada que un corte de montaje brusco. Este retorno es al punto donde se desencadenó la trama principal: Nikki va a trabajar en una película maldita y es advertida por un ser aparentemente sobrenatural. Después de todo lo ocurrido, la historia vuelve al inicio pero no para contarse otra vez, al igual que ocurre con la trama de *Lost Girl* esta trama está mutada y Nikki no se ve a sí misma recibiendo la llamada de aceptación en el rodaje, se ve a sí misma en paz. Otra posibilidad es que se haya generado otra Nikki más, otro *doppelgänger*.

Lynch confecciona la secuencia con predominancia de los planos de los rostros de los personajes. Salvo el plano general en el que se ve a Nikki a lo lejos desde el punto de vista de Nikki y *Visitor#1* y el plano del teatro, todo son o primerísimos primeros planos o planos medios de los personajes. Para la Nikki original y *Visitor#1* el realizador utiliza una óptica angular muy cercana al rostro para deformarlo y la cámara en mano para que haya movimiento leve, como ya hiciera en la secuencia 005 (figura 332)





*Figura 332. Regreso a la secuencia 005*

Por el contrario, para el plano de Nikki en paz, utiliza una óptica que no deforma tanto y la cámara anclada en trípode para comunicar que el relato se ha estabilizado (figura 333).



*Figura 333. El relato se ha estabilizado y pacificado*

Por corte, monta un negro de 18 segundos para separar esta secuencia de la final, que es la de los títulos de crédito. La secuencia final de créditos de la película se muestra como una especie de resumen y celebración del rodaje. Aunque esté integrada en el metraje, un negro de una duración tan larga pone punto final a la narración antes de la secuencia siguiente.

### 3.2.3.2.59. Secuencia 051

La secuencia 051 es la secuencia final de la película y es en la que se insertan los títulos de crédito finales. Tiene una duración de seis minutos y 41 segundos, aparecen ensamblados 41 planos que forman parte de 20 planos de rodaje. La secuencia se inscribe entre los minutos 172:51 y 179:33 del metraje global.

Después del largo negro que indicaba el final del relato, Lynch utiliza un objeto en primer término que deja el objetivo en negro para arrancar un trávelin lateral cámara en mano que muestra el interior de la mansión de Nikki y Piotrek. Irán apareciendo personajes de la película, con papel o únicamente mencionados, y personajes nuevos que no tienen que ver con



las tramas y montarán una coreografía de baile al son de la *Sinnerman* (Simone, 1965). Elegir una canción tan relacionada con el *Jazz* no es casual ya que el proceso de gestación y producción de la película ha sido similar al de una *Jam Session*: existen unos principios formales y argumentales que el proceso creativo planteado le ha permitido flexibilizar tanto para la planificación como para la escritura de guión dejando mucho espacio para la improvisación y la experimentación. La famosa versión de Nina Simone coge una canción tradicional de principios del siglo XX y la versiona con ritmos de Jazz y Gospel y dilata mucho su duración, paralelismos evidentes con la película de Lynch.

El primer personaje que aparece es una mujer con una prótesis que aparece acreditada como *The Marine Sister* y que fue mencionada en el monólogo de Sue en la secuencia 030. Se acerca a cámara.

THE MARINE SISTER: Geniaaaaaaaaaaaaaaaaaal

Esa línea de diálogo conecta directamente al personaje mencionado por Sue con las *Valley Girls* ya que esa expresión es utilizada por una de ellas. Lynch plantea la secuencia como una fiesta de celebración del final del relato y además incluye detalles como el mono que salta, al que hizo referencia *Street Person#1* en la secuencia 046 y que parecía un detalle sin más soltado al azar. Pero todo está conectado. Lynch se esfuerza en dejar ideas en la mente del espectador que pueden llevar a una solución lógica o no pero no son gratuitas y siempre tienen una conexión en algún otro momento o lugar de la narración. También incluye personajes que no han aparecido en la película y que pertenecen exclusivamente a una lógica narrativa onírica, como el leñador que sierra el tronco o el pianista.

La cámara se mueve y aparecen los primeros créditos. El primero que aparece es el crédito por la dirección y el guión, para David Lynch (figura 334).



Figura 334. Lynch como autor total de la película

Lynch es el autor total de la obra y como ello aparece acreditado en primer lugar y en solitario. Después de la producción, a cargo del propio Lynch y su expareja Mary Sweeney, comienzan los créditos de los actores y el primero que aparece es el de Laura Dern, que carga con todo el peso interpretativo de la película apareciendo en la gran mayoría de los planos y en casi todas las secuencias. Aparecen otros intérpretes, como Laura Helena Harring que interpreta a Jane Rabbit pero nunca se le ve el rostro o Peter J. Lucas que interpreta a Pyotrek/Smithy/The Man e incluso las *Valley Girls*.

La secuencia está concebida como un *videoclip*. En el documental *Lynch 2* (Anónimo, 2007) puede verse a Lynch coreografiando los movimientos de los actores. Tiene muy claro qué quiere rodar pero además existe ese componente de búsqueda en el *set* de rodaje para encontrar en la sala de edición. Un número musical tiene un componente muy importante de coreografía. Movimientos y puesta en escena prediseñados. Lynch respeta este proceso pero después mueve su cámara entre el número de baile y los personajes satélite. El resultado es parecido a los números musicales anteriores de la película, con escasos tiros de cámara y

huyendo de la estética de vídeo musical con exceso de planos de corta duración. Resuelve el número musical alternando planos generales picados de distintos tamaños con el único objetivo de abarcar decorado y grupo de baile, con planos detalle de los pies de las bailarinas. Entre medias incluye planos más cortos de la cantante y bailarina principal que realiza el *play back* de Nina Simone. Todo ello mezclado con las muy presentes (especialmente en los minutos finales de metraje de la película) luces estroboscópicas.

Narrativamente lo más destacable son los mencionados satélites (planos con el leñador, el pianista y la aparición estelar únicamente en los títulos de crédito de una actriz del renombre profesional de Nastassja Kinski) y los planos de Laura Dern, alrededor de la cual parece girar toda la fiesta preparada por el realizador en agradecimiento a su esfuerzo artístico (y económico, ya que también produce la película).

En los planos de Laura Dern es dónde se hace más evidente la búsqueda del realizador, ya que mueve la cámara acercándose y alejándose, buscando angulaciones de cámara pronunciadas para encontrar ese momento justo que desea. Con una cámara cinematográfica este proceso habría sido bastante más difícil debido a la poca flexibilidad que otorgan la escasa duración de los chasis cargados y al precio del metro de película, problemas solventados con la tecnología digital. Como también se ha repetido esta búsqueda no es total ya que Lynch tiene prediseñadas algunos momentos y sabe que la película va a acabar con un trávelin hacia atrás, alejándose del personaje principal y mezclándose con las bailarinas, entre las luces y sombras estroboscópicas para cortar a negro y finalizar la película. La figura 335 muestra la rotulación del título de la película antes de finalizar.



Figura 335. El título de la película antes del corte a negro

### 3.3. Grado de verificación o no de las hipótesis según los resultados obtenidos en el análisis

La hipótesis principal (existe una narrativa audiovisual derivada del rodaje en soporte digital distinta de la narrativa audiovisual derivada del rodaje en soporte químico) puede ser parcialmente verificada.

En sentido estricto, atendiendo única y exclusivamente al ámbito material y al proceso de rodaje y a la postproducción, sería perfectamente viable la obtención de una película mimética a *Inland Empire* (Lynch, 2006) si se hubiera utilizado una cámara de celuloide. Los aspectos esenciales relativos al registro de imágenes en el que la cámara de cine no puede imitar a la cámara de vídeo digital Sony PD-150 son en el registro de imágenes en campos entrelazados y en la duración de las tomas.

La textura que ofrece la grabación en campos entrelazados puede ser imitada en postproducción digital. La Sony PD-150 puede realizar tomas de hasta 60 minutos de duración. En la película no existe ningún plano, siendo la toma más larga la del primer plano de Laura Dern que vertebra las secuencias 030A, 030B, 030C, 030D y 030E. No es posible

determinar la duración entera de la toma sin el bruto de cámara ya que existe una fragmentación en el discurso y puede haber una selección de tramos, pero el plano de montaje más largo de la película se encuentra en la secuencia 030A (el último) y tiene una duración de tres minutos y 11 segundos, una duración de toma viable para cualquier cámara de cine.

Por lo tanto, sí que sería posible reproducir una versión de *Inland Empire* (Lynch, 2006) en soporte de celuloide, pero exige la existencia de la versión previa rodada en soporte digital. Por este motivo la hipótesis principal sí que puede ser verificada en parte, ya que la elección de rodar la película en soporte digital implica la concepción previa de un proceso creativo distinto que atiende a factores como el control casi absoluto de todos los procesos por parte del realizador. Esto se debe a que la producción puede reducir considerablemente el equipo de personas implicadas en ella y apunta a una descolectivización de la obra artística.

La concepción de relatividad espacio-temporal de la película nace de la libertad del realizador de no precisar diseñar una guión técnico milimétrico (como si sería necesario en un rodaje en celuloide por el coste de la película), aspecto que incide directamente en la posibilidad de escribir un guion sobre la marcha del rodaje. La ausencia de constricciones del realizador en términos estéticos y de escritura desemboca en la construcción de una estructura narrativa espacio-temporal diferente de todas las anteriores en su filmografía. Atiende a la puesta en práctica de su propio método de creatividad basado en sus estudios de Meditación Trascendental y en la creencia de la existencia del *Unified Field* (campo unificado) que conecta todas las ideas (Lynch, 2006, p. 141). Lynch concibe la estructura espacio-temporal de la misma manera. Como se ha descrito en el análisis, todo está relacionado sin necesidad de continuidades lineales ni curvas. Del mismo modo que el guion de la película está escrito sin continuidad y la escritura del filme se realiza principalmente en el rodaje con las tomas largas y finalmente en edición, donde se corrige lo escrito en rodaje. Igual que la película está

montada siguiendo un proceso tecnológico de edición no lineal, la película está escrita con un sistema no lineal.

En cuanto a la construcción de personajes, el rodaje en digital también ha supuesto innovaciones derivadas de las preguntas ontológicas que se plantea el realizador en cuanto al soporte que utiliza. ¿Qué es el digital? (Lynch y McKenna, 2018, p.425) fue la pregunta que desencadenó el proceso de producción de la película. Pregunta que se relaciona directamente con uno de los misterios principales de la película: ¿Quiénes son Ellas? Ellas, de identidades poliédricas, referidos a todos los personajes femeninos. En ellos o bien un cuerpo sirve para albergar varios personajes, como el central de Nikki/Sue, o bien una identidad precisa de dos cuerpos distintos como es el caso de los personajes de Visitor#1 y Visitor#2 que son el mismo ocupando cuerpos distintos.

Para conseguir diseñar estos aspectos espacio-temporales y de construcción de personajes, se sirve de las particularidades estéticas y expresivas que permite la cámara y la señal de vídeo digital (autofoco que implica perder foco en ocasiones, saturación de colores, baja definición, baja luminosidad de las ópticas), aunque estas características si serían imitables con tecnología de celuloide, como se ha explicado al comienzo de la discusión de la hipótesis principal.

La confirmación de la primera hipótesis secundaria se deriva de la verificación parcial de la principal. Ya que, como se ha explicado, es la concepción del proceso previo al rodaje lo que hace posible el resultado de la película. Resultado que puede ser imitado pero que hubiera sido diferente si la elección para el soporte de rodaje hubiera sido el celuloide. Celuloide y vídeo pueden imitarse entre sí, pero los procesos creativos resultantes de la elección primera de cada material son distintos.

Además de la ya comentada tendencia a la descolectivización de la obra, el proceso creativo digital permite que por la inmediatez de la obtención de resultados rodados, el



realizador pueda ser mucho más flexible diseñando cambios respecto a lo rodado anteriormente. Comprobar los éxitos o los errores inmediatamente permiten una capacidad de reacción mayor que el soporte en celuloide, ya que no hay que esperar al revelado del material para verificarlo.

También es obligatorio señalar que la agilidad de un rodaje digital permite que las interrupciones propias de un rodaje en celuloide sean muy inferiores. El realizador lo explicita diegéticamente en la secuencia 014 en la que un problema con el técnico de luces saca de quicio al director de la película, interrumpiendo el flujo creativo. El digital permite que este flujo sea casi constante, ya que las interrupciones se minimizan considerablemente, por ejemplo cuando se decide rodar sin luz artificial como ocurre en muchas secuencias de la película.

La segunda hipótesis secundaria también queda verificada tras comprobarse la primera. La formación artística de Lynch, como se describe al comienzo de la investigación, inicialmente no tiene nada que ver con el audiovisual. Se forma en técnicas pictóricas y escultóricas y se aficiona a construir distintos artefactos que no tienen por qué estar relacionados con la creación artística. Imaginarse una pintura en movimiento es el detonante de su concepción cinematográfica. Su primera obra audiovisual está relacionada íntimamente con la escultura y con la animación.

En sus primeros trabajos experimentales, él realizaba casi todas las funciones, al igual que en su primer largometraje en celuloide. Existe una experimentación que se aleja de la colectivización del arte audiovisual hacia una creación artística tendente a lo individual, como la pintura. Lo mismo ocurre con sus experimentos digitales. Aunque se rodea de un equipo, este es reducido y además construye su estudio de rodaje como su taller de trabajo de pintura en su casa, alejado de los estudios cinematográficos y de la industrialización y colectivización de la actividad cinematográfica, hecho que con su primer largometraje no pudo hacer del todo

ya que, aunque residió en el *set* de rodaje, este era un estudio construido en su escuela, el American Film Institute.

Si bien a lo largo de toda su carrera, como se extrae de la investigación, la influencia de pintores, especialmente Edward Hopper y Francis Bacon ha estado presente, aunque este hecho no es algo inédito en la historia del cine, (las relaciones del cine y la pintura han sido ampliamente teorizadas y estudiadas), sí que resulta más particular la posibilidad que le ha otorgado al realizador la cámara digital que ha utilizado. La imagen digital en baja definición y un tratamiento específico de la imagen (su posterior transferencia a soporte químico) buscan una representación mucho menos realista que la ofrecida por las cámaras de celuloide y las cámaras digitales de alta definición. El proceso creativo y creador digital le ha brindado, por una parte, la posibilidad de crear una película de una forma más individual, como un artista crea una pintura, y por otra, el soporte le ha ofrecido una suerte de cámara/pincel con la que alejarse de la realidad figurativa del cine y acercarse a lo pictórico.

Por otra parte, es necesario comentar que de la misma forma que Lynch se enfrenta al rodaje de *Inland Empire* (Lynch, 2006) como se enfrenta a la creación pictórica, en la película convergen distintas disciplinas artísticas audiovisuales como el lenguaje televisivo o el videoarte.

#### 4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

- El uso de las cámaras digitales ha supuesto para David Lynch un punto de inflexión en su carrera artística audiovisual. Los procesos derivados de la elección de rodarla con una cámara digital hacen de *Inland Empire* (Lynch, 2006) una película que, si bien sí puede ser imitada si se rueda en celuloide, no podría haber sido concebida sin la tecnología digital. Tras esta película, el audiovisual y sus procesos para crearlo han cambiado para el realizador. Según su propio testimonio, nunca más volverá a rodar en celuloide (Lynch, 2007, p 149).
- El trabajo y la experimentación previa para la web ha sido determinante para llegar a la construcción de *Inland Empire*. El germen de la película es un monólogo que iba a ser una creación más para davidlynch.com y acabó por convertirse en la película destinada a salas comerciales. La película posee no solo numerosas referencias visuales a sus trabajos para la web, como se han explicitado durante el análisis de la película, sino que también incluye en su metraje proyectos que ya han formado parte del contenido de la web y otros que no lograron salir adelante (AXXON N., Rabbits, Members Questions).
- Existen paralelismos entre los dos periodos: el periodo de inicio de Lynch en la cinematografía (1966-1977), con sus primeros cortos que desembocaron en la creación de *Eraserhead* (Lynch, 1977), que fue un periodo de experimentación en las técnicas de rodaje con celuloide y de construcción de audiovisuales para la industria. El periodo de su aprendizaje digital (2001-2006) también comienza con la elaboración de cortometrajes para conocer las técnicas y procesos creativos con cámaras digitales. Ambos procesos desembocaron en dos largometrajes determinantes en la obra de Lynch. El primero, *Eraserhead*, reúne muchos de los estilemas (ensoñaciones

macabras, violencia explícita, onirismo, atmósfera opresiva, ambientes industriales, resolución de conflictos en un escenario) que estarán presentes en la posterior filmografía de Lynch. En cuanto a *Inland Empire*, todavía no existe una corpus significativo de obra posterior para determinar con solidez la influencia de estilemas en su obra futura pero en *Twin Peaks* (Lynch, 2017) ya existen muchos de esos rasgos, siendo el principal la convergencia de disciplinas artísticas como videoarte, televisión y cine. Es significativo que ambas películas supusieran varios años de rodaje con pausas temporales entre ambas.

- El rodaje digital ofrece a Lynch uno de sus máximos deseos al construir audiovisuales: el control casi absoluto sobre la obra. Una de sus mayores frustraciones se derivó de la imposibilidad de tener *final cut* (derecho a decisión sobre el montaje final) en su trabajo en *Dune* (Lynch, 1984). A partir de ese momento buscó siempre esta condición contractual para poder decidir sobre su obra. No se alejaba de ese hecho definitorio del arte audiovisual, que es su naturaleza colectiva, ya que si considera positivas las opiniones y consejos, y siempre trata de rodearse del equipo que considera más adecuado para cada proyecto. Pero desde sus primeros cortometrajes y en *Eraserhead* comenzó a unificar en su persona y criterio numerosas funciones de rodaje destinadas a distintos estamentos y equipos de trabajo. La primera idea que puede surgir es que esto fuera resultado de la precariedad económica de los primeros trabajos, pero lo mismo ocurrió con *Inland Empire*, así que esta teoría queda desechada y se afianza la teoría de la búsqueda de control casi absoluto de todos los procesos constructivos de la película. Los rodajes audiovisuales le permiten no solo tener el control de las tareas que realiza sino que, además, la naturaleza digital de la imagen en bruto permite un control casi total en su posterior manipulación en postproducción. Este hecho deriva en la transformación de la idea de autor de una obra

fílmica que escribe y produce la misma, hacia un concepto de superautor que interviene en todos los procesos de su creación.

- Esta senda hacia la individualización del proceso constructivo de audiovisuales necesita unos procesos y diseños creativos previos y Lynch escoge los pictóricos. Con la tecnología digital se enfrenta al audiovisual como un lienzo y la cámara digital de baja definición es como un pincel. La cámara digital no se utiliza como mera sustituta de la cámara de celuloide. Las influencias pictóricas de otros artistas, sobre todo Edward Hopper y Francis Bacon, están presentes en gran parte del metraje. Lynch se inspira en ellos para muchas composiciones como se ha podido ver en las comparaciones. El grito y la descomposición que provoca del rostro en la obra de Bacon está recurrentemente presente en la película.
- Lynch no es un cineasta conocido por virtuosismos formales tecnológico-artísticos en su obra, sino por su precisa y delicada construcción de atmósferas con una exquisitez plástica exacerbada. Esto no implica que el realizador no sea formalista. Cada vez que se ha enfrentado a un medio tecnológico nuevo lo ha hecho meditando las posibilidades expresivas del mismo y si poseía cualidades exclusivas respecto a otros. En el cortometraje *Premonition Following an Evil Dead* (Lynch, 1995), se le obligaba a usar una emulsión química concreta y seguir una serie de normas, como un plano secuencia, lo revirtió hasta conseguir un plano secuencia basado en la fragmentación espacio temporal y la ruptura de la continuidad, siendo esta la esencia del plano secuencia. Con las cámaras digitales revierte su uso expresivo más común. Como se ha mostrado en la investigación, muchos realizadores han utilizado la cámara digital buscando un realismo cotidiano que el espectador asuma como doméstico por su costumbre a manejar estos soportes alejados de la industria cinematográfica. La intención de Lynch con *Inland Empire* ha sido dar la vuelta formal a este principio,

buscando imágenes menos realistas, menos figurativas e intentando emparentarlas con las pinturas.

- Otra vuelta formal resultante de la inmersión en procesos digitales es el uso de los efectos visuales. Lynch consigue un expresionismo de los mismos frente a la dominante escuela realista. Estos buscan también acercarse a expresiones pictóricas o constructivas como el *collage*. El efecto especial físico consiste en hacer pasar por real algo que no lo es y que el trucaje permanezca oculto. El digital tiene la misma premisa ontológica, pero realizándose en postproducción. Lynch revierte el uso general de estos efectos, ya que él sí que muestra el trucaje y no se preocupa de que la imagen sea realista sino expresiva. Los *collages* del final de *Inland Empire* con la superposición de rostros o los *blur* tapando identidades al principio de la película son muestra de ellos. *Blurs* que también suponen una hibridación de lenguaje televisivo al ser este un recurso utilizado por los informativos para censurar información e identidades en la imagen. Lynch busca que se note el efecto y se perciban los volúmenes y recortes. No es una cuestión de calidad. En una obra magna y de gran presupuesto como *Twin Peaks* (Lynch, 2017) ocurre lo mismo con las superposiciones de rostros en burbujas. Se busca la expresión y se deshecha el realismo.
- El proceso creativo adoptado para *Inland Empire* difumina las líneas entre los grandes bloques del proceso de construcción de una película: preproducción, producción y postproducción. La libertad que otorga a Lynch el soporte digital le lleva a mezclar estos procesos. El proceso de producción invade el de preproducción al comenzar a rodar sin estar construido el guión. Guión que existe pero que se escribe momentos antes del rodaje. El proceso de escritura de este guión invade las áreas de producción y postproducción. La de producción, ya que Lynch utiliza la cámara como un sistema de escritura. Al contrario que en una producción en celuloide, Lynch no diseña los planos



al milímetro. El bajo coste de la cinta digital y la posibilidad de rodar tomas largas le permite escribir en la propia cámara. Buscar el plano mientras la acción está desatada sirviéndose de la intuición. Y la escritura invade el proceso de postproducción, ya que esa escritura se termina en la sala de montaje. Siempre se termina de escribir una película en la sala de edición, química o digital, pero en este caso la longitud de las tomas precisa de un proceso de selección más exhaustivo. Por último, la postproducción invade la preproducción ya que para la escritura de guión puede constatarse que se ha utilizado un sistema de escritura no lineal, que es el propio de la tecnología digital. La no necesidad de una continuidad para la escritura ni para la edición.

- Narrativamente es la película más compleja de Lynch. Toda esa ruptura de continuidad deriva en la concepción principal de la película: la relatividad espacio-temporal y su influencia en la construcción de la identidad. Identidad no solamente de los personajes, sino del digital. Lynch trata de investigar la identidad del soporte digital en la película. No existe una estructura temporal sino una desestructura deliberada que explora los límites de las concepciones temporales clásicas. Para ello, el realizador, como se ha apreciado en el análisis, ha sido minucioso con los detalles que se siembran a lo largo del metraje.
- El deseo de libertad y de romper los dictámenes narrativos clásicos también se refleja en la crítica explícita a los sistemas de producción industriales. Estos sumergen a los artistas en laberintos de los que no son capaces de escapar y cuyas estructuras anulan sus identidades, como le ocurre al personaje central de *El Proceso* (Kafka, 1925), Josef K. Lynch incluye una referencia explícita al mismo en *Inland Empire* (Lynch, 2016) nombrando a un personaje que conoce el devenir de la protagonista como Mr. K.

- *Inland Empire* (Lynch, 2006) posee un subtexto pedagógico. Utilizar como premisa narrativa un rodaje industrial en celuloide, mostrando sus entresijos, es una elección deliberada por parte del autor para dejar clara su posición respecto a los dos sistemas de narrar. Esta intención pedagógica de Lynch nace con sus inicios experimentales con la tecnología digital. Hasta ese punto, ha sido siempre un cineasta reacio a hablar o explicar su obra. Desde ese momento, como se documenta en esta investigación, existen multitud de entrevistas, accede a que se documenten sus rodajes audiovisualmente, ofrece charlas con los usuarios de su web, escribe un manual de creatividad como es *Catching the big fish* (Lynch, 2006) e, incluso, realiza cursos de cine a través de internet en la plataforma masterclass.com, como es *David Lynch Teaches Creativity and Film* (2019).

## 5. POSIBLES FUTURAS INVESTIGACIONES

*Inland Empire* (Lynch, 2006) se ha estudiado en la presente investigación como punto de inflexión en la carrera del realizador con el fin de atisbar sus posibles aportaciones narrativas futuras en la creación de audiovisuales.

La obra cuyo estudio en profundidad parece obligatorio es *Twin Peaks* (Lynch, 2017), con el fin de conocer hasta qué punto los cambios y logros, narrativos y artísticos, del largometraje han tenido consecuencia y reflejo en una obra destinada al consumo masivo. Además, estudiar en profundidad *Twin Peaks* (Lynch, 2017) puede vislumbrar hacia donde se dirigen las nuevas narrativas audiovisuales, fruto de la convergencia de nuevos soportes, disciplinas artísticas, géneros y canales de difusión.

El medio televisivo ofreció a Lynch en 1989 la posibilidad de experimentar con la extensión del relato sin restringirse a las duraciones habituales para el cine destinado a ser consumido en sala comercial pero, por otra parte, tuvo que adaptarse a las deficiencias con las que el público consumía la serie (altavoces y televisores precarios) condicionando, por ejemplo, el diseño de sonido de la serie (Rodley, 1997, p. 280). Actualmente, en 2019, siguen existiendo deficiencias tecnológicas en la difusión del audiovisual y el realizador no tiene el control sobre cómo el espectador ve sus obras.

De esta concepción y de que es la búsqueda (y hallazgo) de control y libertad del realizador con la tecnología digital, radica la sugerencia de una investigación acerca de cómo podría un realizador, con los medios digitales de difusión televisiva, presentes en 2019 y en el futuro, controlar en la medida de lo posible y de facto (no únicamente ofreciendo sugerencias) el dispositivo de recepción por parte del espectador y así tener un control casi absoluto de la obra audiovisual.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abrams, J.J (Director) (2013). *Star Trek Into Darkness* [Película]. EE.UU: Bad Robot, Paramount Pictures y Skydance Media.

Abrams, J.J. (Director) (2009). *Star Trek* [Película]. EE.UU.: Bad Robot, Mavrocine, Paramount Pictures y Spyglass Entertainment.

Abrams, J.J. (Director) (2011). *Super 8* [Película]. EE.UU: Amblin Entertainment, Bad Robot, K/O Camera Toys y Paramount Pictures.

Albero, E. (2017). Twin Peaks. De cómo cambió la televisión. *Caimán Cuadernos de Cine*, 61, 40-42. Madrid: Caimán Ediciones.

Allen, W. (Director) (1997). *Deconstructing Harry*. [Película]. EE.UU.: Jean Doumanian Productions y Sweetland Films.

Almeryda, M. (Director) (1994). *Nadja*. [Película]. EE.UU.: Kino Link Company.

Angelopoulos, T. et al. (Directores) (1996). *Lumière et Compagnie* [Película colectiva]. Francia: CinéTévé et al.

Anónimo (Director) (2002). *Lynch 2* [Cortometraje Documental]. En *Inland Empire 2 disk special edition* DVD. EE.UU.: Absurda.

Anónimo (Director) (2005). *Room To Dream*. David Lynch and the independent filmmaker [Cortometraje documental] EE.UU.: AVID.

Antonioni, M. (Director). (1980). *Il Mistero di Oberwald* [Película]. Italia: Rai 2.

Apple, R., Henry, M. y McFarlane, S. (Creadores) (2009-2013). *The Cleveland Show* [Serie de televisión, animación]. EE.UU.: 20th Century Fox Television et al.

Aubron, H., Delorme, S. y Tessé J.F. (2008). Entrevista a David Lynch. *Cahiers du Cinéma España*, 8, 8-11. Madrid: Caimán Ediciones.

Aumont, J. (2016): Lo irreal fijo. En Aumont, J. et al., *Arte y Cine, 120 años de intercambios*, 216-219. Barcelona: Fundación Bancaria La Caixa.

Aumont, J., Bergala, A; Marie, M. y Vernet, M. (2002). *Estética del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

- Ayuso, R. (2008). Entrevista a Michael Mann. *Cahiers du Cinéma España*, 25, 26-27. Madrid: Caimán Ediciones.
- Bacon, F. (1949). *Head VI* [Pintura]. Londres, Reino Unido: Hayward Gallery.
- Bacon, F. (1953). *Portrait of a Man* [Pintura]. Colección privada.
- Bacon, F. (1953). *Study After Velazquez* [Pintura]. Des Moines, EE.UU.: Des Moines Art Center.
- Bacon, F. (1954). *Two Figures in the Grass* [Pintura]. Colección privada.
- Bacon, F. (1957). *Two Figures* [Pintura]. Colección privada.
- Bacon, F. (1961). *Seated Figure* [Pintura]. Londres, Reino Unido: Tate.
- Bacon, F. (1962). *Study for Crucifixion* [Pintura]. Nueva York, EE.UU.: Guggenheim Museum.
- Bacon, F. (1966). *Study of Muriel Belcher* [Pintura]. Londres, Reino Unido: Colección privada.
- Bacon, F. (1969). *Study for Henrietta Moraes Laughing* [Pintura]. Colección privada.
- Bacon, F. (1971). *Study of a Portrait for Lucien Freud (Sideways)* [Pintura]. Colección privada.
- Bacon, F. (1986). *Blood on the Floor* [Pintura]. Melbourne, Australia: Colección privada.
- Bacon, F. (1987). *Self Portrait* [Pintura]. Nueva York, EE.UU.: Colección privada.
- Bahr, F., Hickenlooper, G. y Coppola, E. (Directores) (1991). *Hearts of Darkness: A filmmaker apocalypse* [Película]. EE.UU.: American Zoetrope.
- Barnes, R., Neergaard-Holm, O. y Nguyen, J. (Directores) (2006). *David Lynch: The Art Life* [Película documental]. EE.UU.: Absurda, Duck Diver Films, Hideout Films y Kong Gelord Film.
- Beck. (2007). Black Tambourine (Film Version) [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Bell, C. y Lynch, D. (2006). Polish Poem [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.

Bernete, F. (2014). Análisis de contenido (cuantitativo y cualitativo). En Lucas Marín, A. y Noboa, A. (Eds.). *Conocer lo social. Estrategias, técnicas de construcción análisis de datos*, 193-225. Madrid: Fragua.

Bonet, E. (2010). Áter Vídeo. En Bonet, E., Dols, J., Mercader, A. y Muntadas, A. *En torno al vídeo*, 89-212. Universidad del País Vasco.

Borau, J.L. (2007). El Papa y sus antípodas. En Borau, J. L. et al. *El Museo del Prado y el Arte Contemporáneo*, 265-288. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Boyle, D. (Director) (2002). *28 Days Later* [Película]. Reino Unido: British Film Council y DNA Films.

Brakhage, S. (1963): *Mothlight* [Cortometraje]. En Brakhage, S. *By Brakhage: An anthology. Vol.1*. [DVD] EE.UU. Criterion Collection.

Brakhage, S. (2001). In defense of Amateur. En Brakhage, S. *Essential Brakhage*. EE.UU.: McPherson and Company.

Brakhage, S. (Director) (1993). *Stellar*. [Cortometraje]. *By Brakhage: An anthology. Vol.1*. [DVD] EE.UU.: Criterion Collection.

Brubeck, D. (2003). Three to Get Ready and Four to Go [Composición musical]. En *The Essential Dave Brubeck* [CD]. EE.UU. Sony Legacy.

C.K., L. (Creador) (2010-2015). *Louie*. [Serie de televisión]. EE.UU.: 3 Arts Entertainment, Bluebush Productions, FX Productions y Pig Newton.

Cameron, J. (Director) (1991). *Terminator 2* [Película]. EE.UU.: Canal+, Carolco Pictures, Lightstorm Entertainment y Pacific Western.

Caravaggio, M. (1610). La Negación de San Pedro [Pintura]. Nueva York, EE.UU.: Metropolitan Museum of Art.

Carroll Lynch, J. (Director) (2017). *Lucky* [Película]. EE.UU.: Divide/Conquer y Superlative Films.

Casas, Q. (2007). *David Lynch*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Chion, M. (1995): *David Lynch*. Reino Unido: British Film Institute.

Chion, M. (2003). Bienvenidos a Lynchtown. En Crisóstomo R. y Ros, E. (Coordinadores). *Retorno a Twin Peaks*, 87-114. Madrid: Errata Naturae Editores.



Comencini, L., Godard, J.L., Herzog, W., Lynch, D y Wajda, A. (Directores) (1988). *Les Français vus par...* [Miniserie de televisión]. Francia: Centre National de la Cinématographie (CNC) et al.

Coppola, F. (Director) (1979). *Apocalypse Now* [Película]. EE.UU.: Zoetrope Studios.

Coppola, F. (Director) (1982). *One From the Heart*. [Película]. EE.UU.: Zoetrope Studios.

Coppola, S. (Directora) (2003). *Lost in Translation* [Película]. EE.UU.: American Zoetrope, Elemental Films, Focus Features y Thokushinsha Film Corporation (TFC).

Corral, J. M. (2018): *David Lynch, cruzando la cortina roja*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Costa, J. (2018). *Perdidos en Twin Peaks* [Curso]. Madrid: Escuela de Escritores.

Costa, P. (Director) (2000): *No quarto de Vanda* [Película]. Portugal: Contracosta Produções et al.

Costa, P. (Director) (2006). *Juventude em marcha* [Película]. Portugal: Contracosta Produções, Les Films de L'Etranger, Radiotevisão Portuguesa RTP, Unlimited y Ventura Film.

Craven, W. (Director) (1997). *Scream 2* [Película]. EE.UU.: Craven-Maddalena Films, Dimension Films, Konrad Picturas, Miramax y Maven Entertainment.

Craven, W. (Director) (2000). *Scream 3* [Película]. EE.UU.: Craven-Maddalena Films, Dimension Films, Konrad Picturas y Miramax.

Crichton, M. (Director) (1973). *Westworld* [Película]. EE.UU.: Metro-Goldwyn-Mayer MGM.

Del Monte, P. (Director) (1987). *Julia and Julia* [Película]. Italia: RAI Radiotelevisione Italiana.

DePalma, B. (Director) (1976). *Carrie* [Película]. EE.UU.: Red Bank Films.

DePalma, B. (Director) (2017). *Redacted* [Película]. EE.UU.: HDNet Films y The Film Farm.

Deustch, G. (Director) (2013). *Shirley: Visions of Reality* [Película]. Austria: KGP Kranzelbinder Gabriele Production et al.

Dreyer, C.T. (Director) (1955). *Ordet* [Película]. Dinamarca: Palladium Films.

- Dreyer, C.T. (Director) (1964). *Gertrud* [Película]. Dinamarca: Palladium Films.
- Eisenstein, S.M. (Director) (1925). *Bronenosets Potemkin* [Película]. Unión Soviética: Goskino y Mosfilm.
- Fernández Heredero, C. (2009). Gangsterismo digital. En *Cahiers du Cinéma España*, 25, 24-27. Madrid: Caimán Ediciones.
- Figgis, M. (2008). *El cine digital*. Barcelona: Alba Editorial.
- Figgis, M. (Director) (2000). Timecode [Película]. EE.UU.: Screen Gems y Red Mullet Productions.
- Figgis, M. (Director) (2007). A Conversation with David Lynch [Película documental]. En *Inland Empire 2 Discs Special Edition* [DVD]. Reino Unido: Optimum Release.
- Fincher, D. (Director) (1999). *Fight Club* [Película]. EE.UU.: Fox 2000 Pictures et al.
- Fleming, V. (Director) (1939). *The Wizard of Oz* [Película]. EE.UU.: Metro-Goldwyn-Mayer MGM.
- Fonsmark, A.B. (2007). Hammershøi -Dreyer. La magia de las imágenes. El vínculo entre un pintor y un cineasta. En Fonsmark, A. B. et al. *Hammershøi i Dreyer*, 118-123. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona.
- Franco, J. (Director) (1985). *Viaje a Bangkok, ataúd incluido* [Película]. España: Manacoa Films y Zafiro Films.
- Frost, M. (2016). *The Secret History of Twin Peaks*. EE.UU.: McMillan.
- Frost, M. (2017). *Twin Peaks: The Final Dossier*. EE.UU.: McMillan.
- García Escribá, V. (2011). Iconografía, música, y narración en *Wild at Heart* de David Lynch. *Trama y Fondo*, 31, 49-58. <http://hdl.handle.net/10045/34150>
- Gascón, B y Hernández, J.C. (2019). *Entre dos mundos: delirios y ensoñaciones desde Twin Peaks*. Autoedición.
- Gates, Huber, Peardon, y Salisbury (1945). *Good times in our Street*. EE.UU.: McMillan.
- Gifford, B. (1990). *Wild at Heart: The Story of Sailor and Lula*. EE.UU.: Grove Weidenfeld.

Godard, J. L. (Director) (1960). *À bout de Souffle* [Película]. Francia: Les Films Impéria, Les Productions Georges Beauregard y Société Nouvelle de Cinématographie (SCN).

Godard, J.L. (Director) (1975). *Numéro Deux* [Película]. Francia: Anne-age-Bela, Bela Productions, Société Nouvelle de Cinématographie (SNC) y Sonimage.

Godard, J.L. (Director) (1989-1999): *Histoire(s) du Cinéma* [Miniserie]. Francia: Canal+.

Godard, J.L. (Director) (2001). *Éloge de l'amour* [Película]. Francia: Avventura Films et al.

Golin, S., Montgormery, M. y Sighvatsson, S. (Productores) y Lynch, D. (Director) (1990). *Wild at Heart* [Película]. EE.UU.: PolyGram Filmed Entertainment y Propaganda Films.

Hammershøi, V. (1904). *Atardecer en el salón* [Pintura]. Copenhage. Dinamarca: Odurupgaard.

Hammershøi, V. (1919). *Interior con estufa* [Pintura]. Colección Privada.

Henri, R. (1923). *The Art Spirit*. EE.UU.: Margery Ryerson.

Herbert, F. (1965). *Dune*. Londres, Reino Unido: Victor Gollancz.

Hernández-García, P., Ruiz-Muñoz, M. J. y Simelio-Solá, N. (2013). Propuesta metodológica para el análisis de la ficción televisiva 2.0. *Palabra Clave*, 16 (02), 449-469.  
<http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/2588/3191>

Hitchcock, A. (Director) (1958). *Vertigo* [Película]. EE.UU.: Alfred J. Hitchcock Productions.

Hitchcock, A. (Director) (1959). *North By Northwest* [Película]. EE.UU.: Metro-Goldwyn-Mayer MGM.

Hooper, T. (Director) (1982). *Poltergeist* [Película]. EE.UU.: Amblin Entertainment, Metro-Goldwyn-Mayer MGM y SLM Production Group.

Hopper, E. (1939). *New York Movie* [Pintura]. Nueva York, EE.UU.: Museum of Modern Art.

Hopper, E. (1940). *Gas* [Pintura]. Nueva York, EE.UU.: Museum of Modern Art.

Hopper, E. (1940). *Office at Night* [Pintura]. Minneapolis, EE.UU.: Walker Art Center.

Hopper, E. (1945). *Rooms for Tourists* [Pintura]. New Haven, EE.UU.: Yale University Art Gallery.

Hopper, E. (1947). *Summer Evening* [Pintura]. Colección privada.

Hopper, E. (1951). *Rooms by the Sea* [Pintura]. New Haven, EE.UU.: Yale University Art Gallery.

Hopper, E. (1952). *Morning Sun* [Pintura]. Columbus, EE.UU.: Columbus Museum of Art.

Internet Movie Database (2019). [www.imdb.com](http://www.imdb.com) [WEB].

Jackson, P. (Director) (2001-2003). *The Lord of the Rings* [Película, trilogía]. Nueva Zelanda: New Line Cinema, The Saul Zaentz Company y WingNut Films.

James, T. (Director) (2002). *Pure rage: The making of 28 days later* [Película documental]. Reino Unido: Picture Production Company.

James, E. (1999) *At Last* [Canción]. En *At Last!* [CD]. EE.UU.: MCA Records.

Jousse, T. (2010). *David Lynch*. París, Francia: Cahiers du Cinéma Sarl.

Kadner, N (2007): Lynch Goes Digital on Inland Empire. *The American Society of Cinematographers*. EE.UU.: <http://cort.as/-IYw6>

Kafka, F. (1925). *Der Process*. Berlín: Verlag Die Schmiede.

Kafka, F. (1926). *Das Schloß*. Madrid: Alianza Editorial. Munich: Kurt Wolff Verlag.

Kassovitz, M. (Director) (1995). *La Haine* [Película]. Francia: Canal + et al.

Keeler, T. (Director) (1997). *Pretty as a picture: The Art of David Lynch* [Película documental]. EE.UU.: Fine Cut Presentations.

Kher, D. (2007). Restless Innovations from Alain Resnais. *The New York Times*. EE.UU. <https://www.nytimes.com/2007/04/08/movies/08kehr.html>

Kooistra, M. (Director) (2017). *The Art of David Lynch* [Película documental]. <https://www.youtube.com/watch?v=I-YD-ITs6s&feature=youtu.be>

Kroke. (2007). The Secrets of the Life Tree [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.

Kubrick, S. (Director) (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. EE.UU.: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) y Stanley Kubrick Productions.

- Lim, D. (2017). *David Lynch. El hombre de otro lugar*. Barcelona: Ediciones Alpha Decay.
- Lisberger, J. (Director) (1982). *Tron* [Película]. EE.UU.: Lisberger/Kushner y Walt Disney Pictures.
- Little Eva. (2007). The Loco-Motion [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Losilla, C. (2017). El rostro mutante de Laura Palmer: Genealogía de un retrato femenino. En Crisóstomo R. y Ros. E. (Coordinadores). *Retorno a Twin Peaks*, 257-276. Madrid: Errata Naturae.
- Lucas, G. (Director) (1999). *Star Wars Episode I. The phantom menace* [Película]. EE.UU.: Lucasfilm.
- Lucas, G. (Director) (2002). *Star Wars Episode II. Attack of the clones* [Película]. EE.UU.: Lucasfilm.
- Lutoslawski, W. (2007). Novelette: Conclusion. Schaeffer, B. (2007) Klavier Konzert. [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Lynch D. y Montgomery M. (Creadores) (1993). *Hotel Room* [Serie de televisión]. EE.UU.: Asymmetrical Productions, Home Box Office (HBO) y Propaganda Films.
- Lynch, D. (1998). *Ant, Bee, Tarántula* [Grabado]. EE.UU.: Tandem Press.
- Lynch, D. (2006). *Catching the big fish*. EE.UU.: Penguin Group.
- Lynch, D. (2019). davidlynch.com [WEB]. [www.davidlynch.com](http://www.davidlynch.com) (Desde 2011, la web alberga únicamente los trabajos musicales del realizador y no alberga el trabajo audiovisual para internet).
- Lynch, D. (2006). Ghost of love [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Lynch, D. (2006). Walkin' on the Sky [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Lynch, D. (2007). Members Questions. [Cortometraje documental]. En *Dynamic 01: The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (2008). *Magic Man Outside my House* [Litografía]. París, Francia: Item Éditions.

- Lynch, D. (2010). *Boys, Light, Fire* [Técnica Mixta].
- Lynch, D. (2010). *Potemkin Dream* [Litografía]. París, Francia: Item Éditions.
- Lynch, D. (Director) (2008). Out Yonder Neighbour Boy [Cortometraje]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (1966). Six Men Getting Sick [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.
- Lynch, D. (Director) (1967). Absurd encounter with fear [Cortometraje]. En *Lime Green Box Set* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (1967). Anacin [Cortometraje]. En *Lime Green Box Set* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (1967). *Sailing With Bushnell Keeler* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IYFA>
- Lynch, D. (Director) (1968). The Alphabet [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.
- Lynch, D. (Director) (1970). The Amputee [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.
- Lynch, D. (Director) (1970). The Grandmother. [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.
- Lynch, D. (Director) (1977). *Eraserhead* [Película]. American Film Institute y Libra Films.
- Lynch, D. (Director) (1980). *The Elephant Man* [Película]. EE.UU.: Brookfilms.
- Lynch, D. (Director) (1984): *Dune* [Película]. EE.UU.: Dino De Laurentiis Company y Estudios Churubusco Azteca.
- Lynch, D. (Director) (1986). *Blue Velvet* [Película]. EE.UU.: De Laurentiis Entertainment Group (DEG).
- Lynch, D. (Director) (1988). The Cowboy and The Frenchman [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.
- Lynch, D. (Director) (1990). *Clean up. We care about New York* [Anuncio audiovisual]. EE.UU.: <http://cort.as/-IXtU>



Lynch, D. (Director) (1990). *Industrial Symphony N°1* [Película] [DVD]. Italia: Raro Video Arte Cinema Visioni.

Lynch, D. (Director) (1990). *Opium*. [Anuncio audiovisual]. Yves Saint-Laurent.  
<http://cort.as/-IYAy>

Lynch, D. (Director) (1991). *Wicked Game* [Video Musical]. EE.UU.: Chris Isaak.  
<http://cort.as/-IYJs>

Lynch, D. (Director) (1992). *Twin Peaks Fire Walk With Me* [Película]. EE.UU.: CiBy 2000, New Line Cinema y Twin Peaks Productions.

Lynch, D. (Director) (1992). *Who is Gio?* [Anuncio audiovisual]. EE.UU.: Armani.  
<http://cort.as/-IYJQ>

Lynch, D. (Director) (1995). *Longing*. [Video Musical]. Japan X. <http://cort.as/-IY84>

Lynch, D. (Director) (1995). Premonition Following an Evil Dead [Cortometraje]. En *The Short Films of David Lynch* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.

Lynch, D. (Director) (1997). *Lost Highway* [Película]. EE.UU.: Asymmetrical Productions, CiBy2000 y Lost Highway Productions LLC.

Lynch, D. (Director) (1997). *Rammstein*. [Video Musical]. Rammstein. <http://cort.as/-IYFn>

Lynch, D. (Director) (1999). *Mulholland Drive* [Episodio piloto serie de televisión]. EE.UU.: Imagine Television y The Picture Factory.

Lynch, D. (Director) (1999). *The Straight Story* [Película]. EE.UU.: Asymmetrical productions et al.

Lynch, D. (Director) (2001). *Eraserhead Stories* [Película documental]. En *Eraserhead* [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.

Lynch, D. (Director) (2001). *Head with Hammer* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IY5C>

Lynch, D. (Director) (2001). *Mulholland Dr.* [Película]. EE.UU.: Asymmetrical Productions, Babbo Inc; Canal +, Les Films Alain Sarde y The Picture Factory.

Lynch, D. (Director) (2001). *Pierre and Sonny Jim* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IYD->

Lynch, D. (Director) (2002): *The Short Films of David Lynch*. [Compilación Cortometrajes] [DVD]. Barcelona: Versus Entertainment.

Lynch, D. (Director) (2002). *Dead Mouse with ants*. [Cortometraje]. <http://cort.as/-IXwZ>

Lynch, D. (Director) (2002). *Dumbland*. [Serie animada]. En *Lime Green Box Set*. [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2002). *Factory Mask*. [Cortometraje]. EE.UU.

Lynch, D. (Director) (2002). *Industrial Landscape* [Cortometraje]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2002). *Intervalometer Experiment 02* [Cortometraje]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2002). *Pig Walks* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IYDO>

Lynch, D. (Director) (2002). *Rabbits* [Serie]. En *Lime Green Box Set* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2002). *Thank you Judge* [Video Musical]. EE.UU.: Blue Bob. <http://cort.as/-IYGu>

Lynch, D. (Director) (2002). *The Coyote* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IXtm>

Lynch, D. (Director) (2002). *The Darkened Room* [Cortometraje]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2002). *The Disk of sorrow is installed* [Cortometraje]. EE.UU.: <http://cort.as/-IYH2>

Lynch, D. (Director) (2003). *Lamp* [Cortometraje documental]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2004). *Bluebob Egg* [Cortometraje]. En *Dynamic 01: The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

Lynch, D. (Director) (2004). *Fahrenheit*. [Anuncio audiovisual]. Christian Dior. <https://www.youtube.com/watch?v=rm09xuBERTs>

Lynch, D. (Director) (2006). *Inland Empire* [Película]. EE.UU.: StudioCanal et al.

Lynch, D. (Director) (2007). *Ballerina*. [Cortometraje]. En *Inland Empire 2 disk special edition* [DVD]. EE.UU.: Absurda.

- Lynch, D. (Director) (2007). *Boat*. [Cortometraje]. En *Dynamic: 01. The Best of davidlynch.com* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (2007). *Out Yonder Chicken* [Cortometraje]. En *Lime Green Box Set* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (2007). *Out Yonder Teeth* [Cortometraje]. En *Lime Green Box Set* [DVD]. EE.UU.: Absurda.
- Lynch, D. (Director) (2010). *Lady Blue Shangai*. [Anuncio audiovisual]. EE.UU.: Christian Dior. <http://cort.as/-IY7f>
- Lynch, D. (Director) (2012). *Crazy Clown Time* [Video musical]. EE.UU.: Asymmetrical. <http://cort.as/-IXuQ>
- Lynch, D. (Director) (2017). *Twin Peaks* [Serie de televisión]. EE.UU.: Lynch/Frost Productions, Rancho Rosa Partnership, Showtime Networks y Twin Peaks Productions.
- Lynch, D. y Frost, M. (Creadores) (1989-1991). *Twin Peaks* [Serie de televisión]. EE.UU.: Lynch/Frost Productions, Propaganda Films, Spelling Entertainment, y Twin Peaks Productions.
- Lynch, D. y Frost, M. (Creadores) (1992). *On the Air* [Serie de televisión]. EE.UU.: Lynch/Frost Productions.
- Lynch, D. y McKenna, K. (2018). *Room to Dream*. Reino Unido: Cannongate Books.
- Lynch, D. y Zebrowski, M. (2007). *Polish Night Music 1*. [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Lynch, J. (1990). *The Secret Diary of Laura Palmer*. Nueva York, EE.UU.: Pocket Books.
- Mann, M. (Director) (2004). *Collateral* [Película]. EE.UU.: Caffeination, Dreamworks, Edge City, Paramount Pictures y Parkes+MacDonald Image Nation.
- Mann, M. (Director) (2006). *Miami Vice* [Película]. EE.UU.: Universal Pictures et al.
- Mann, M. (Director) (2009). *Public Enemies* [Película]. EE.UU.: Universal Pictures et al.
- Marcos, N, Ruiz, E. y Ruiz de Elvira, A. (2017). *Twin Peaks, Desconcierto al cuadrado. El País*. <http://cort.as/-IYwj>
- Medem, J. (Director) (2001). *Lucía y el Sexo* [Película]. España: Sogecine et al.

Mercader, A. (2010). La Tecnología Vídeo. En Bonet, E., Dols, J., Mercader, A., y Muntadas, A. *En torno al vídeo*, 11-30. España: Universidad del País Vasco.

Mínguez Martín, I.P. (2018). Twin Peaks 03: Un lienzo de 18 horas. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 16, 223-241.  
<http://dx.doi.org/10.24310/Fotocinema.2018.v0i16>

Mínguez, I. P. (2017). La inflexión digital en la obra audiovisual de David Lynch: de Inland Empire a Twin Peaks. En Marta-Lazo, C. (Coordinadora) *Nuevas realidades en la Comunicación Audiovisual*, 339-350. Madrid: Editorial Tecnos.

Molina, J.A. (2007). Introducción. En Molina, J. A. (ed.) *Cuentos de Dobles (una antología)*, 9-29. Madrid: Ediciones Siruela.

Murch, W. (2001). *In the blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*. EE.UU.: Silman-James Press.

Myrick, D. y Sánchez, E. (Directores) (1999). *The Blair Witch Project* [Película]. EE.UU.: Haxan Films.

Netflix Partner Help Center (2019). <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us> [WEB]. Consultada en 2017 como [www.backtopartnership.netflix.com](http://www.backtopartnership.netflix.com). El contenido y la dirección han cambiado a la actual señalada.

Neyrat, C. (2008). Historia portátil del digital. *Cahiers du Cinéma España*. 8, 74-84. Madrid: Caimán Ediciones.

Ortiz de Zárate A. (2011). Relatos Emergentes: Inland Empire (2006) de David Lynch. *Trama y Fondo*, 31, 33-48. <http://cort.as/-IYX1>

Ortiz de Zárate, A. (2011). David Lynch, Retazos de un sueño. Valladolid: Castilla Ediciones.

Päini, D. (2016). Entrevista a David Lynch. En Päini, D. et al. *Arte y Cine: 120 años de intercambios*, 262-265. Barcelona: Fundación Bancaria La Caixa.

Palmer, T. y Zappa, F. (Directores) (1971). *200 Motels* [Película]. EE.UU.: Bizarre Productions y Murakami-Wolf Productions.

Parker, O. (Director) (1999). *An ideal husband* [Película]. Reino Unido: Arts Council of England et al.

Penderecki, K. (1973). Anaklasis Fur Streicher und Schlagzeug [Composición musical]. En *Sinfonie Und Anaklasis Für Streicher Und Schlagzeug* [LP]. Holanda. EMI Electrola.

- Penderecki, K. (2000). Fluorescences for Orchestra [Composición musical]. En *Orchestral Works Vol. 1 - Symphony No. 3. Threnody* [CD]. Alemania: Naxos.
- Penderecki, K. (2007). Als Jakob Erwachte. [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Penderecki, K. (2012). Polimorphia [Composición musical]. En *Experiment: Penderecki* [CD]. Polonia: Decca.
- Penderecki, K. (2013). De Natura Sonoris II [Composición musical]. En *Threnody To The Victims Of Hiroshima / Canticum Canticorum Salomonis / De Natura Sonoris Nos. 1 & 2* [CD]. Europa: EMI Classics.
- Penderecki, K. (2019). De Natura Sonoris I [Composición musical]. En *Threnody To The Victims Of Hiroshima / Canticum Canticorum Salomonis / De Natura Sonoris Nos. 1 & 2* [CD]. Europa: EMI Classics.
- Portabella, P. (2010) Prólogo. En Rosenbaun, J. y Martin, A. (Coordinadores). *Mutaciones del cine contemporáneo*, 7-22. Madrid: Errata Naturae.
- Powell, Jeremy (2014). David Lynch, Francis Bacon, Gilles Deleuze: e Cinematic Diagram and the Hall of Time. *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 3 (36), 308-339. <https://tinyurl.com/y52k59xx>
- Proyas, A. (Director) (1994). *The Crow* [Película]. Miramax et al.
- Raimi, S. (Director) (1987). *Evil Dead 2* [Película]. EE.UU.: De Laurentiis Entertainment Group (DEG) y Renaissance Pictures.
- Raimi, S. (Director) (2013). *Oz: The Great and Powerful* [Película]. EE.UU.: Roth Films y Walt Disney Pictures.
- Reed, L. (1996). This Magic Moment [Canción]. En *Lost Highway* [CD]. EE.UU.: Nothing Records.
- Resnais, A. (Director) (1980). *Mon Oncle d'Amerique* [Película]. Francia: Andrea Films, Phillipe Dussart y TF1.
- Richter, J.P. (2015). *Siebenkäs*. Córdoba, España: Editorial Berenice.
- Rodley, C. (1997). *David Lynch por David Lynch*. Barcelona: Alba Editorial.
- Rodríguez, A. (2017). Hacer filosofía en Twin Peaks: Mundo, existencia, belleza. En Crisóstomo, R. y Ros, E. (Coordinadores). *Retorno a Twin Peaks*, 137-158. Madrid: Errata Naturae.

- Rohmer, E. (Director) (2001). *L'Anglaise et le duc* [Película]. Francia: Pathé Image Production et al.
- Rothko, M. (1968): Black Blue [Pintura]. Colección particular.
- S. J. (Director) (2006). *Lynch (one)* [Película documental]. Absurda, Hideout Films y Oneblackarm Films.
- S. J. (Director) (2017). A Bloody Finger in your Mouth [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). A Pot of Boiling Oil [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). Bad Binoculars [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). Do not pick Hitchhickers [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). See You on the Other Side Dear Friend [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). Tell it Martin [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). The Man with the Elevated Grey Hair En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). The Number of Completion [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). The Polish Accountant [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- S. J. (Director) (2017). Two Blue Balls [Película documental]. En *Twin Peaks. A Limited Event Series* [BluRay]. EE.UU.: Rancho Rosa Partnership.
- Schaeffer, B. (2007) Klavier Konzert. [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Scott, R. (Director) (1980). *Blade Runner* [Película]. EE.UU.: Blade Runner Partnership, Shaw Brothers, The Ladd Company y Warner Bros.



- Scott, R. (Director) (1982). *Alien* [Película]. EE.UU.: Brandywine Productions y Twentieth Century-Fox Productions.
- Simone, N. (2007). Sinnerman Ghost of love [Canción]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Šivavec, N. (2018). The Alphabet and the Spirit of Art. En Šivavec, N. et al. *David Lynch Fire on Stage*, 10-13. Ljubljana: Narodna in univerzitetna knjižnica.
- Sokurov, A. (Director) (2002). *Russkiy Kovcheg* [Película]. Rusia: The State Hermitage Museum et al.
- Spielberg, S. (Director) (1975). *Jaws* [Película]. EE.UU.: Universal Pictures y Zanuck/Brown Productions.
- Tati, J. (Director) (1973). *Parade* [Película]. Francia: Gray Film y Sveriges Radio.
- The Mantovani Orchestra (1973). A Lovely Way to Spend an Evening [Composición musical]. En *A Lovely Way to Spend an Evening* [LP]. Reino Unido: Decca.
- The Mantovani Orchestra. (2007). The Colors of my Life [Composición musical]. En *David Lynch's Inland Empire Soundtrack* [CD]. EE.UU.: David Lynch Music Company.
- Tirard, L. (2002). *Lecciones de Cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Varda, A. (Director) (2000). *Les gleneurs et la glaneuse* [Película]. Francia: Ciné Tamaris.
- Vigalondo, N. (2017). Una noche extraña: El Twin Peaks que nunca existió. En Crisóstomo, R. y Ros, E. (Coordinadores). *Regreso a Twin Peaks*, 19-38. Madrid. Errata Naturae.
- Vintenberg, T. (Director) (1998). *Festen* [Película]. Dinamarca: Danmarks Radio (DR), Nimbus Films Productions, Nordisk Film- &TV-Fond y SVT Drama.
- Viñolo, C. (2014). *Twin Peaks, fuego camina conmigo*. España: Quarentena Ediciones.
- Viola, B. (2007). Quietud Conmovera. En Viola, B. et al. *El Museo del Prado y el Arte Contemporáneo*, 303-321. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Von Trier, L. (Director) (1998). *Idioterne* [Película]. Dinamarca. Zentropa Entertainments et al.
- Von Trier, L. (Director) (2000). *Dancer in the Dark* [Película]. Dinamarca: Zentropa Entertainments et al.

Weinrichter, A. (2008): Digitalismos. *Cahiers du Cinéma España*, 8, 67. Madrid. Caimán Ediciones.

Welles, O. (Director) (1941). *Citizen Kane* [Película]. EE.UU.: Mercury Productions y RKO Pictures.

Wenders, W. (Director) (1991). *Until the End of the World* [Película]. Alemania: Argos Films, Road Movies Filmproduktion, Village Roadshow Pictures, Warner Bros. y Wim Wenders Stiftung.

Wilder, B. (1950). *Sunset Boulevard* [Película]. EE.UU: Paramount Pictures.

Willis, H. (2005). New digital cinema. EE.UU.: Wallflower Press.

Winterbottom, M. (Director) (2004). *9 Songs* [Película]. Reino Unido: Revolution Films.

Zárate, A. y Tad, O. (2016): *Twin Peaks 25 años después aún se escucha música en el aire*. Madrid, España: Ed. Innisfree.

Zhangke, J. (Director) (2005). *Shijie* [Película]. China: Office Kitano et al.

Zizek, S. (2015). *Lo Ridículo Sublime*. México: Paradiso Editores.

Zrinski, B. (2018). Fire on Stage. En Zrinski, B. et al. *David Lynch Fire on Stage*, 6-9. Ljubljana: Narodna in univerzitetna knjižnica.

## APÉNDICES

Tabla 01. Secuenciación de *Inland Empire*.

SECUENCIA	TC IN	TC OUT	DURACIÓN	PLANOS RODAJE	PLANOS MONTAJE
000	00:00	00:13	00:13	-	1
001	00:13	00:57	00:44	1	1
002	00:57	03:00	02:03	8	9
003	03:00	04:02	01:02	9	15
004	04:02	08:40	04:38	8	18
005	08:40	19:13	10:33	27	88
006	19:13	20:37	01:24	7	25
007	20:37	23:59	03:22	21	39
008	24:00	33:52	09:51	39	58
009	33:52	34:20	00:28	6	12
010	34:20	36:25	02:05	12	28
011	36:25	40:50	04:25	11	38
012	40:50	41:15	00:25	1	1
013	41:15	44:19	03:04	13	30
014	44:19	46:34	02:15	7	8
015	46:34	49:44	03:10	12	25
016	49:44	52:24	02:40	19	12
017	52:24	54:07	01:43	11	12
018	54:07	55:24	01:17	9	13
019	54:24	56:12	00:48	2	8
020	56:12	56:35	00:23	2	3
021	56:35	60:00	03:25	13	36
022	60:00	68:38	08:39	53	86
023	68:39	72:36	03:57	23	62
024	72:36	74:18	01:42	11	20
025	74:18	75:29	01:21	8	10
026	75:29	76:55	01:26	7	8
027	76:55	78:01	01:06	11	11
028	78:01	80:05	02:04	12	22
029	80:05	81:11	01:06	03	03
030A	81:11	84:45	04:34	12	21
031	84:45	89:18	03:33	27	47
032	89:18	91:08	01:50	8	15
033	91:08	93:10	02:02	5	7
030B	93:10	97:12	04:02	3	7
034A	97:12	98:47	01:35	7	17
035	98:47	100:26	01:39	8	8
036	100:26	103:29	03:03	7	28
034B	103:29	105:39	02:10	17	26
030C	105:39	108:32	02:53	6	11

037	108:32	113:47	05:15	36	77
038	113:47	116:24	02:36	16	24
039	116:24	116:58	00:34	3	3
040	116:58	119:19	02:21	10	19
030D	119:19	119:31	00:11	1	1
041	119:31	120:55	01:24	14	19
042	120:55	126:7	05:22	23	36
043	126:17	127:17	01:00	7	8
044A	127:17	130:27	03:10	21	26
045	130:27	131:59	01:32	7	11
044B	131:59	134:28	02:29	13	14
030E	134:28	140:17	05:49	24	44
044C	140:17	144:28	04:10	45	58
046	144:28	152:07	07:39	27	63
047	152:07	155:39	03:32	16	21
048	155:39	165:39	10:00	92	105
049	165:39	170:09	04:29	28	40
050	170:09	172:51	02:42	8	9
051	172:51	179:33	06:41	20	41
SUMA TOTAL DE PLANOS DE MONTAJE					1.507

Tabla 02. Tabla de Figuras

FIGURA	DESCRIPCIÓN	PÁGINA
001	Vídeo sin esconder su textura en <i>The Blair Witch Project</i>	23
002	Night Shot Mode en <i>The Blair Witch Project</i>	23
003	Imágenes generadas por ordenador en <i>2001: A Space Odyssey</i> (Kubrick, 1968)	25
004	Explosión nuclear en <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017)	25
005	Imágenes en 3D creadas por ordenador para <i>Tron</i> (Lisberger, 1982)	26
006	Solarizaciones de imagen en <i>200 Motels</i> (Palmer y Zappa, 1971)	26
007	Monitor de televisión filmado en <i>Numero Deux</i> (Godard, 1975)	27
008	Alta saturación en <i>One From The Heart</i> (Coppola, 1982)	28
009	El rostro de Brandon Lee incrustado en un doble en <i>The Crow</i> (Proyas, 1994)	32
010	Elina Löwensohn en <i>Nadja</i> (Almeryda, 1994) en soporte químico	33
011	Textura de vídeo pixelado en <i>Nadja</i> (Almeryda, 1994)	34
012	David Lynch, productor y actor en <i>Nadja</i> (Almeryda, 1994)	34
013	<i>Festen</i> (Vinterberg, 1998)	35
014	Coreografía multicámara en <i>Dancer in the Dark</i> (Von Trier, 2000)	37
015	Cuatro narraciones simultáneas en <i>Timecode</i> (Figgis, 2000)	38
016	Imagen química en <i>Eloge de L'amour</i> (Godard, 2001)	39
017	Imagen videográfica saturada y contrastada en <i>Eloge de L'amour</i> (Godard, 2001)	40
018	Arriba, Andy Serkis con traje para su <i>motion capture</i> y el premodelo digital. Abajo, resultado híbrido final. <i>The Lord of The Rings</i> (Jakson, 2002)	41
019	Soportes de estabilización para la cámara Canon XL1 en <i>28 Days Later</i> (Boyle, 2002)	44
020	Textura con ganancia y saturación tendente al rojo. <i>Collateral</i> (Mann, 2004)	44
021	Personajes recortados sobre el fondo gracias a la textura del vídeo. <i>Miami Vice</i> (Mann, 2006)	45
022	Saturación tendente al rojo y grano de ganancia. <i>Miami Vice</i> (Mann, 2006)	45
023	La fuente de la imagen en la imagen. <i>Redacted</i> (De Palma, 2007)	48
024	Imagen de cámara de seguridad para forzar realismo. <i>Redacted</i> , (De Palma 2007)	48
025	Recreación de videollamada. <i>Redacted</i> (De Palma, 2007)	48
026	Cartela de inicio del cortometraje de 1967	53
027	Dos fotogramas del cortometraje en el que aparecen David Lynch, Bushnell Keele y Dave Keeler	54
028	Good times on our Street. Portada de la edición de 1945	55
029	Portada de la edición de 2007 de <i>The Art Spirit</i> (Henri, 1923)	56

030	Primeros experimentos con el celuloide	68
031	Los rostros se revelan	70
032	Los hombres enferman	70
033	El rojo desencadena el vómito	71
034	Se vomita sobre un violeta de inspiración baconiana	71
035	Comparativa de rostros en Lynch (arriba), Bacon (centro) y Eisentein (abajo)	73
036	Dos fotogramas de <i>Absurd Encounter with Fear</i> (Lynch, 1967)	74
037	Comparativa de rostros en <i>The Alphabet</i> (Lynch 1968), <i>Mulholland Dr.</i> (Lynch, 2001) y <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017)	75
038	<i>The Alphabet</i> (Lynch, 1968) se inspira en pinturas de Bacon	76
038b	Escenarios pintados de negro, piel maquillada de blanco en <i>The Grandmother</i> (Lynch, 1970)	77
039	Versión de cinco minutos de <i>The Amputee</i> (Lynch, 1974)	79
040	Versión de cuatro minutos de <i>The Amputee</i> (Lynch, 1974)	79
041	Superposición comparativa de las dos versiones de <i>The Amputee</i> (Lynch, 1974)	80
042	Dos fotogramas de <i>The Cowboy and the Frenchman</i> (Lynch, 1988)	82
043	Tres fotogramas en 4:3 de <i>The Cowboy and the Frenchman</i> (Lynch, 1988)	83
044	Los mismos fotogramas de la figura 43 con una máscara aplicada. No se pierde información y la imagen se convierte en panorámica	84
045	Comparativa de superposiciones en <i>The Cowboy and the Frenchman</i> (Lynch, 1988) en la parte superior, y <i>Mulholland Dr.</i> (Lynch, 2001), en la inferior	86
046	Descubrimiento del cadáver	89
047	Mujer en el salón previa a la premonición	89
048	Primera premonición/ensoñación	90
049	Segunda premonición/ensoñación	90
050	Notificación del deceso	91
051	Transición de escenarios con cortinilla física en seis partes	92
052	Transición de escenarios con cortinilla física en seis partes	92
053	Transición de escenarios con cortinilla de humo en seis partes	93
054	Transición de escenarios con cortinilla de fuego en seis partes	93
055	Operadores de vídeo como parte de la ficción	96
056	Señal de vídeo regrabada como parte de la ficción	96
057	<i>Pierre and Sonny Jim</i> (Lynch, 2001)	99
058	Dos momentos del Informe meteorológico del 28 de Octubre de 2008. Se dirige al espectador/usuario y mira al cielo para dar su comentario sobre el tiempo	100
059	Lynch construye con sus propias manos una lámpara/escultura en <i>Lamp</i> (Lynch, 2003)	101
060	David Lynch respondiendo preguntas de usuarios en <a href="http://www.davidlynch.com">www.davidlynch.com</a>	103
061	Lynch ante el micrófono en <i>Eraserhead Stories</i> (Lynch, 2001).	103
062	<i>Head with Hammer</i> (Lynch, 2001)	104
063	<i>Pig Walks</i> (Lynch, 2002)	104



064	<i>The Coyote</i> (Lynch, 2002)	105
065	Factory Mask (Lynch, 2002)	105
066	Cuatro momentos de <i>Intervalometer Experiment 02</i> (Lynch, 2002)	105
067	<i>The disk of sorrow is installed</i> (Lynch, 2002)	106
068	<i>Dead Mouse with Ants</i> (Lynch, 2002)	106
069	<i>Industrial Soundscape</i> (Lynch, 2002)	106
070	<i>BlueBob Egg</i> (Lynch, 2004)	107
071	Etsuko Shikata en <i>The Darkened Room</i> (Lynch, 2002)	109
072	<i>The Darkened Room</i> (Lynch, 2002)	110
073	El día y la noche en <i>Boat</i> (Lynch, 2007)	110
074	Animación tosca en Shockwave Flash en <i>DumbLand</i> (Lynch, 2002)	111
075	<i>Rabbits</i> (Lynch, 2002), de los primeros trabajos en 16:9 de Lynch rodados en DV	112
076	El único cambio de plano de toda la serie, un brusco corte de plano general a plano detalle	112
077	Efectos digitales de postproducción	113
078	Transiciones de desenfoque de postproducción	114
079	Medidas de la cámara Sony PD-150	116
080	Lateral principal de la cámara. Sony PD-150. Fotografía del autor	118
081	Trasera de la cámara Sony PD-150. Fotografía del autor	120
082	Lateral de la cámara Sony PD-150. Fotografía del autor	121
083	Cámaras autorizadas para rodar audiovisuales para Netflix en 2017	125
084	Lynch creando y colocando prótesis de maquillaje en <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017)	133
085	Tres fotogramas del episodio 08 de <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017)	134
086	Dos fotogramas de <i>Mothlight</i> (Brakhage, 1963)	135
087	Fotograma de <i>Stellar</i> (Brakhage, 1993)	135
088	Comparativa Lynch/Hopper	136
089	Comparativa Lynch/Hopper 02	137
090	Comparativa Lynch/Hopper 03	138
091	Comparativa Lynch/Bacon. Arriba y centro. <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017). Abajo, <i>Portrait of a Man</i> (Bacon, 1953)	139
092	Comparativa Lynch/Bacon 02	140
093	Comparativa Lynch/Bacon 03	141
094	Comparativa Lynch/Bacon 04	142
095	Rótulo de título	167
096	El tocadiscos como espiral	170
097	Superposición de texturas	171
098	Uso de desenfoque narrativo en <i>Deconstructing Harry</i> (Allen, 1997)	172
099	La identidad de los personajes tapada por el desenfoque	173
100	Identidades tapadas por el desenfoque	174
101	Relaciones de poder devenidas de la puesta en escena	176
102	Relaciones de poder devenidas de la puesta en escena	176
103	El desenfoque invade toda la imagen y se convierte en la	178

	expresión	
104	Filmación de un objetivo. El dispositivo se explicita	180
105	El personaje mira a través de medios analógicos	181
106	Se desvela la identidad del personaje en peligro	182
107	Incorporación del trabajo para internet en la película. Hibridación digital y analógica	183
108	Pixelación digital derivada del paso de la imagen a más velocidad	184
109	Zoom in para adentrarse en la psicología del personaje	186
110	Semejanzas en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Darkened Room</i> (Lynch, 2002)	187
111	Semejanzas en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Darkened Room</i> (Lynch, 2002)	188
112	Encuadre en plano general de inspiración <i>sitcom</i>	190
113	Adaptación de los códigos de <i>sitcom</i>	191
114	Zoom In para acercamiento psicológico	193
115	Aparición de Jack fuera de su universo	195
116	Dominancia cromática amarilla en la señal digital	196
117	Semejanzas de puesta en escena de <i>Mon Oncle d'Amerique</i> (Resnais, 1980) e <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006).	200
118	Semejanzas de puesta en escena de <i>Mon Oncle d'Amerique</i> (Resnais, 1980) e <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006)	201
119	Comparativa <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Boat</i> (Lynch, 2007)	203
120	Gloria Swanson como inspiración de la interpretación de Grace Zabrieskie	205
121	La acción se estabiliza con ópticas que no aberran y con la cámara fija	207
122	Primer plano de Laura Dern con óptica angular para forzar la deformación	207
123	La puesta en escena marca las distancias psicológicas de los personajes	209
124	Primer plano con armonía compositiva y sin aberraciones ópticas	210
125	Contraplano inestable, fuera de la armonía compositiva y con aberraciones ópticas	211
126	Subjetividad con el personaje fantástico	215
127	La aberración óptica adentra al personaje en el conflicto narrativo	215
128	Elipsis temporal ejecutada por la bilocación del personaje central	216
129	Contraste en montaje de la inmersión en dificultades con el humor surrealista	217
130	Tres estados emocionales del personaje en la misma secuencia: satisfacción, psicosis e inquietud	221
131	El trabajo anterior del realizador en internet como influencia en la película	225
132	La presentadora besa al espectador para enfatizar el carácter grotesco del programa	226

133	Efecto <i>flare</i> presente en la película	228
134	Efecto <i>flare</i> final en <i>Super 8</i> (Abrams, 2011)	229
135	Superposición de texturas y transición con un <i>flare</i>	231
136	La actriz cambia el entusiasmo por inquietud	232
137	Convertir un estudio de rodaje en una abstracción siniestra apoyado en la baja definición	233
138	Presencia casi permanente del <i>flare</i> en la imagen	234
139	Primer plano para adentrarse en la personalidad de Sue	236
140	Plano general clave al que volverá en la secuencia 022	237
141	Creación de imágenes no figurativas apoyándose en la baja definición y en texturas	238
142	La acción vuelve al ensayo	239
142b	Rostros deformados por el gran angular para acentuar la expresividad	242
143	Plano con líneas de fuerza desestabilizadas	244
144	Planos muy cortos para oprimir al personaje y al espectador	245
145	Saturación cromática y textura digital cruda	246
146	Comparativa de gritos en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Study After Velazquez</i> (Bacon, 1953)	247
147	Violencia explícita para incomodar al espectador	248
148	Imagen digital estilizada para comunicar lo que registra el celuloide	250
149	Ruptura de la intradiégesis al desvelar el dispositivo narrativo	251
150	Contraste entre la luminosidad interior de Nikki y la oscuridad psicológica de Freddie	253
151	Comparativa de claroscuros en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>La negación de San Pedro</i> , (Caravaggio, 1610)	254
152	El fotograma de esta secuencia que ilustra el cartel de la película	256
153	Desenfoques en favor de la imagen no figurativa	257
154	La construcción del rostro desenfocado en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y en <i>Self Portrait</i> (Bacon, 1987)	258
155	Comparativa entre <i>Room for tourists</i> (Hopper, 1945) e <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006)	261
156	Iluminación de la escena con velas	263
157	Reiteración en el uso de angulares para aberrar los primeros planos	264
158	La puesta en escena muestra las relaciones de poder a través de la líneas de las miradas de los personajes	265
159	Nikki emerge de la oscuridad, espía y se sumerge de vuelta en ella	267
160	Lynch interpretando a Gus en la serie de animación <i>The Cleveland Show</i> (Apple, R., Henry, S. y McFarlane, 2009-2013)	269
161	El <i>flare</i> devuelve a la ensoñación	270
162	Personajes en la oscuridad	271
163	La luz del <i>set</i> de rodaje abrasa al personaje de Nikki	272
164	Ruptura de los códigos de la película que se rueda en la ficción	274
165	La película que se rueda es en soporte químico. Lynch explicita	275

	el dispositivo para hacer su alegato sobre el cine digital	
166	Imágenes expresionistas y contrastadas evitando el realismo	276
167	Cambio de actitud de Nikki hacia Devon	277
168	Juego de miradas cómplices en primeros planos para entrar en la intimidad	279
169	La sexualidad aparece entre los dos personajes	280
170	Devon sorprendido por el cambio y la sexualización de la actitud de Nikki	281
171	Identificación de lo rodado con el ojo del personaje de Kingsley y no de Lynch	281
172	Descomposición de la sexualidad en planos detalle	283
173	El personaje sumergido en el personaje	284
174	La baja definición hasta rozar el negro	285
175	Encuadres con desestabilizaciones compositivas para reforzar la psicología de los personajes	286
176	El desenfoque forma parte de la paleta expresiva del realizador en soporte digital	287
177	El realizador vuelve a recurrir a las ópticas angulares para deformar los primeros planos de los personajes en momentos de crisis psicológica	288
178	Nikki con el rostro desencajado y desenfocado en el momento en el que se desdibuja su percepción de la realidad	289
179	Planteamiento simple de plano contraplano cuando se abandona el rodaje de la ficción dentro de la ficción	291
180	Tránsitos oníricos con imágenes desenfocadas, ralentizadas y con cambios cromáticos	294
181	El acto sexual (arriba) de <i>Two Figures</i> (Bacon, 1957) como inspiración	296
182	Introducción del verde en la gama cromática, que pertenecerá al mundo interior de la película rodada	301
183	Comparativa de fotograma de <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Ant</i> , <i>Bee</i> , <i>Tarantula</i> (Lynch, 1998)	302
184	Flash eléctrico como tránsito entre realidades	303
185	Dern emerge de la oscuridad y un desenfoque	304
186	<i>Magic Man Outside my House</i> (Lynch, 2008)	305
187	<i>Potemkin Dream</i> (Lynch, 2010)	305
188	El rostro sobre fondo negro con el fin de centrar la atención	306
189	Vuelta atrás en el tiempo y desaparición de Nikki, integrada en Sue	307
190	El verde como color de los <i>doppelgängers</i>	308
191	El traje verde, color de <i>doppelgänger</i> también en <i>Twin Peaks</i> (Lynch, 2017)	309
192	De arriba a abajo, comparativa de representación de interiores de <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006), <i>Lost Highway</i> (Lynch, 1997), <i>Blue Velvet</i> (Lynch, 1986) y <i>Study of a portrait for Lucien Freud</i> (Sideways) (Bacon, 1971)	311
193	Juego de plano/contraplano con rostros desencajados y texturizados por la suciedad	312
194	Comparativa entre <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Lost</i>	314

	<i>Highway</i> (Lynch, 1997)	
195	Composición equilibrada con teleobjetivo para no forzar el dramatismo de la interpretación de la actriz	316
196	Comparativa de primer plano en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Study for Henrieta Moraes Laughing</i> (Bacon, 1969)	317
197	Alternancia del punto de vista como transición espacio-temporal	319
198	Plano/contraplano sobre la transparencia del disco reproduciendo el relato en espiral	321
199	<i>Cigarette Burn</i> en <i>Fight Club</i> (Fincher, 1999)	322
200	Posiciones de cámara forzadas, sin enfoque y sin definición	323
201	Comparativa de rostros flotando en el espacio, <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Eraserhead</i> (Lynch, 1977)	324
202	Reiteración del uso del <i>flare</i> para las atmósferas oníricas	325
203	<i>Zoom in</i> para guiar la atención a un punto clave posterior en la trama	326
204	Saturación amarilla de la señal de vídeo	327
205	Reticencia del realizador para mostrar el rostro claramente del personaje con el propósito de mantener el desconcierto	328
206	Los objetos también sirven para difuminar las identidades de los personajes	330
207	Tras la quemadura de cigarrillo encontrará una revelación	330
208	Plano/contraplano para identificar la mirada del espectador con la del personaje	331
209	Cambio cromático para la nueva sección narrativa y lente rayada para no esconder la imperfección tecnológica utilizada	332
210	Saturación/viraje cromático al rojo para la nueva sección narrativa	333
211	Angulación de cámara ligeramente contrapicada y sin estabilización horizontal para enfatizar la violencia	334
212	Semejanzas compositivas de <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Interior con estufa</i> , (Hammershøi, 1919)	336
213	Plano/contraplano del horror y violencia desprendidos de la agresión. Los desenfoques y angulaciones pronuncian el efecto	338
214	Los efectos digitales funcionan constructivamente como <i>collage</i> en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) como en <i>Boy lights fire</i> (Lynch, 2010) funcionan los objetos reales	340
215	El realizador oculta las identidades apoyado en las bajas luz y definición	341
216	Adopción de punto de vista subjetivo de una figura que el espectador no ha visto pero que se sugiere sobrenatural	342
217	Cortinas rojas como en la figura 216 en la sede de los personajes sobrenaturales y <i>doppelgängers</i> en <i>Twin Peaks</i>	343
218	Las ventanas revelan que han existido tránsitos espaciales	345
219	Iluminación y angulaciones de cámara expresionistas	346
220	Uso del primer plano extendido en el tiempo para expresar expresivamente la interpretación de la actriz	347
221	Primer plano meramente funcional para establecer una dialéctica de plano/contraplano	348

222	El <i>flare</i> casi omnipresente en toda la narración	350
223	Inspiración pictórica y narrativa de <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006), arriba, con <i>Morning Sun</i> (Hopper, 1952) (centro) y <i>Rooms by the Sea</i> (Hopper, 1951) (abajo)	352
224	El efecto estroboscópico llega a saturar la señal de vídeo hasta quemar los blancos	354
225	Lynch compone un <i>videoclip</i> con dos tiros de cámara, hibridando el formato con el cinematográfico	355
226	Desestabilización del eje horizontal ante una conversación incómoda	357
227	Baja cantidad de luz para enfatizar la crudeza del digital	358
228	Primera vez que Smithy es representado en primer plano y sin oscuridad	358
229	Pinturas decorativa en casa de Smithy	359
230	Primer plano para centrar la atención en la interpretación de la actriz	360
231	Segundo <i>videoclip</i> insertado en la narración. La penumbra domina la atmósfera	362
232	Dominancia cromática azul en penumbra para atmósfera onírica	363
232b	Óptica angular para expresar la desestabilización emocional	364
233	Nikki asume por completo la personalidad de Sue	368
234	Las mujeres del universo-película también mutan sus personalidades	368
235	Figura 235. Reminiscencias de la secuencia 023	369
236	Cuando la psique del personaje parece estabilizada Lynch recupera la planificación académica	370
237	La mancha de sangre para evocar traumas ocultos en la psique	370
238	La falsa herida abre un canal espacio-temporal ilustrado con transparencias de postproducción	371
239	Tránsito interdimensional concluido que deriva en un primer plano pictórico de inspiración mística en el que <i>Lost Girl</i> aparece rezando	372
240	Imagen casi no figurativa y distorsionada para representar la urbe en la actualidad	373
241	Arriba, el plano original casi negro por completo. Abajo, el plano con los niveles forzados para descubrir la información oculta en la penumbra	374
242	Arriba el plano original. Abajo con los niveles manipulados para hacer emerger lo que esconde la oscuridad	375
243	Arriba el plano original. Abajo el plano manipulado para posibilitar su análisis	376
244	Apelación directa al espectador	377
245	Amalgama de sobreimpresiones para enfatizar la superposición de universos, tiempos e identidades	378
246	La dominancia cromática roja apoya la puesta en escena basada en primeros planos	380
247	Nueva representación de violencia explícita	381
248	Reiteración en los <i>flares</i> como recurso estilístico	382
249	Semejanzas entre <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Out Yonder</i>	384



	<i>Teeth</i> (Lynch, 2007)	
250	Semejanzas entre <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y <i>Out Yonder Neighbour Boy</i> (Lynch, 2008)	385
251	Semejanzas estilísticas entre <i>Inland Empire</i> (2006) y <i>Crazy Clown Time</i> (Lynch, 2012)	386
252	Saturación de la señal cromática roja propia del digital que ayuda a construir la psicología del personaje	387
253	Uso de sobreimpresiones para aunar dos tiempos narrativos en el mismo relato	389
254	La sobreimpresión continúa para no perder nunca el monólogo de Sue de la imagen	390
255	Plano detalle ampliado en postproducción	392
256	Puesta en escena basada en la opresión de la cámara al actor	395
257	Composición de plano elidiendo la mirada del personaje. El <i>flare</i> reaparece porque la atmósfera es sobrenatural	396
258	El bosque como hogar de lo sobrenatural	398
259	Puesta en escena basada en primeros planos sin aberrar pero rozando el salto de eje. La dominancia cromática se erige verde	399
260	La pesadilla emana del circo a través de una transparencia	402
261	<i>Collage</i> de postproducción. Rostros deformados superpuestos	403
262	Acaba la pesadilla de Nikki/Sue y esta parece recuperar la consciencia gracias a la estabilización de la realización	403
263	El reloj en la secuencia 027	405
264	El mismo reloj en la secuencia 040. A partir del detalle se narra el salto temporal	405
265	Semejanzas compositivas en los diálogos con <i>Visitor#2</i> y <i>Visitor#1</i>	407
266	Divergencias compositivas en el retrato tras la evolución del personaje	408
267	El desenfoque potencia el aspecto pictórico	411
268	La presencia del verde en este plano dimensional	412
269	Alto contraste derivado de rodar en zonas de luz y sombras	413
270	Planos ralentizados para dotar de valor pictórico a la imagen	415
271	Los destellos y flares para ilustrar ambientes sobrenaturales en interior y exterior	416
272	Reiteración del uso del <i>zoom in</i>	416
273	Comparativa de sesión de espiritismo en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) con <i>Atardecer en el salón</i> (Hammershøi, 1904)	417
274	La escasa iluminación fuerza la oscuridad del ambiente	419
275	Encadenado para construir una transición entre universos	420
276	Calma tensa arriba en <i>The Straight Story</i> (Lynch, 1999) y abajo en <i>Inland Empire</i> (2016)	423
277	La tormenta desata la acción de los personajes en arriba en <i>The Straight Story</i> (Lynch, 1999) y abajo en <i>Inland Empire</i> (2016). En <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) el blanco quema al personaje por completo	424
278	<i>Collage</i> digital de texturas con luces estroboscópicas saturando la señal de vídeo y desenfoques	425
279	Pesadillas y gritos estroboscópicos en bata. Arriba, <i>Inland</i>	426

	<i>Empire</i> (Lynch, 2006). Abajo, <i>Mulholland Dr.</i> (Lynch, 2001)	
280	La dominancia cromática azul del exterior de Los Ángeles	428
281	Reiteración de rostros desenfocados gritando como recurso estilístico	429
281b	Apertura larga de obturación para desdibujar la realidad y acercar la imagen cinematográfica a la pictórica	430
282	La ligereza y libertad del digital emparenta la película con la <i>Nouvelle Vague</i> . Arriba, carrera en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006). Abajo, carrera en <i>À bout de Souffle</i> (Godard, 1960)	431
283	Panorámica cerrada en el personaje para que el fondo se perciba lo menos posible	432
284	Primer plano cerrado para obviar el entorno	432
285	Panorámica inversa a la de la figura 283 para evidenciar un salto espacio-temporal	433
286	Identificación de dos personajes por la puesta en escena. Arriba, la secuencia 034A y abajo la secuencia 045	435
287	Las prostitutas en la secuencia 45 maldicen como <i>The Phantom</i> en la secuencia 037	436
288	Gritos, desenfoques y aberraciones ópticas para enfatizar la atmósfera de pesadilla	437
289	El rostro de Nikki/Sue distorsionado por la locura	439
290	Semejanzas de puesta en escena. Arriba, <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006). Abajo, <i>Viaje a Bangkok, ataúd incluido</i> (Franco, 1985)	441
291	El susurro al oído del personaje. Revelarle secretos a él y ocultárselos al espectador. Arriba, <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y abajo <i>Lost Highway</i> (Lynch, 1997)	443
292	Reiteración de planos subjetivos con las manos en primer término señalando el camino	444
293	Regreso temporal a la secuencia 030	445
294	Cuerpos desenfocados en moqueta verde, arriba en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y sobre la hierba, abajo en <i>Two figures in the grass</i> (Bacon, 1954)	448
295	Retrato del ser violento y agresor	449
296	Rostro en <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) y en <i>Study of Muriel Belcher</i> (Bacon, 1966)	450
297	Asesinato con luces estroboscópicas en <i>Twin Peaks Fire Walk with me</i> (Lynch, 1992)	453
298	El paseo de la fama de Los Ángeles como escena del crimen	455
299	El paseo de la fama se convierte en el camino de baldosas amarillas.	456
300	Conseguir imágenes no figurativas a través de manipular la obturación	457
301	Hollywood como realidad desenfocada	457
302	Puesta en escena en base a plano/contraplano con rostros deformados	461
303	Hipnosis para transitar a otro plano dimensional	462
304	Vómito de sangre sobre el suelo. Violencia explícita reiterada	463
305	Tras vomitar la imagen vira al rojo sangre en <i>Six men getting sick</i> (Lynch, 1966)	464

306	Sangre sobre el suelo en <i>Twin Peaks Fire Walk With Me</i> (Lynch, 1992)	464
307	Sangre sobre el suelo en <i>Blood on the floor</i> (Bacon, 1986)	465
308	La cámara analógica apunta a Sue en una explicitación del dispositivo cinematográfico	466
308b	Sin la cámara en imagen, la narración continúa	467
309	La actriz atrapada entre los elementos de producción cinematográfica	469
310	El realizador es reticente a mostrar con claridad el rostro/identidad de la actriz que ha regresado al plano dimensional	470
311	Reiteración en el uso de <i>flares</i>	473
312	Plano general para ubicar al espectador en un estudio de rodaje	473
313	Los reflejos de luces funcionan como <i>flares</i>	474
314	Trávelin lateral como canalizador de salto espacio-temporal	475
315	Arriba, el personaje entra al cine. Abajo, <i>New York Movie</i> (Hopper, 1939) como inspiración directa para <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006)	476
316	Bilocación simultánea en pantalla y en la realidad	477
317	<i>Flash forward</i> intradieético	478
318	Imágenes oscuras y forzadas para explicitar su dispositivo de procedencia	479
319	Inspiración de la imagen no figurativa de <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006) (arriba) en <i>Black Blue</i> (Rothko, 1968) (abajo)	480
320	Suelos blancos y negros para los lugares sobrenaturales	482
321	A punto de entrar en el relato maldito	484
322	El blanco quema/borra la identidad de <i>The Phantom</i>	485
322b	<i>Collage</i> digital de postproducción	485
323	<i>Collage</i> digital de postproducción inspirado en <i>Six Men Getting Six</i> (Lynch, 1966)	486
324	Saltos de continuidad en el montaje	489
325	Luces estroboscópicas para anticipar lo sobrenatural	490
326	El personaje entra en el universo <i>Rabbits</i>	491
327	Apuntando el cañón de luz a la cámara para provocar un <i>flare</i> que invade el encuadre	492
328	Simultaneidad entre lo que se rueda y se emite	493
329	Reiteración en los rostros deformados por las aberraciones ópticas	494
330	El montaje plano/contraplano revela que la actriz está en un teatro iluminada por un foco	496
331	Superposición de texturas. <i>Ballerina</i> (Lynch, 2007) sobre <i>Inland Empire</i> (Lynch, 2006)	497
332	Regreso a la secuencia 005	498
333	El relato se ha estabilizado y pacificado	499
334	Lynch como autor total de la película	501
335	El título de la película antes del corte a negro	503